

MEGADRIVE • MEGA-CD • GAME GEAR • SATURN • MEGA 32X • COIN-OP
GRANDE CONCORSO
FUTURA
TI PREMIA
MEGA
CONSOLE
CONSOLE 100% SEGA
NUMERO 21
ANNO 2
DICEMBRE 1995
L. 6.000
FRS 9.00
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO
Virtua Fighter 2
Il miglior picchiaduro di sempre
GUARDIAN HEROES
Il ritorno dei Treasure
X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM
I mutanti su Saturn!
SATURN
HANG ON GP '95
MEGADRIVE
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
32X
KOLIBRÌ
GAME GEAR
ARENA


8 ottobre 4.888
NON ASPETTARE ANNI LUCE PER VENIRE DA NOI...
CONSOLE GENERATION
TEMPIO DEL VIDEOGIOCO
da 8 BIT d.c. a 16.384 BIT d.c.
ORARIO D'APERTURA DEL TEMPIO
Mart./Sab.: 9,30/12,30 - 15,30/19,30
Lun. 15,30/19,30
TEMPIO DALL'AMORE
TUTTO IL MEGLIO PER:
SEGA SATURN - SONY PLAY STATION - NEO GEO CD
ATARI JAGUAR - SUPER NINTENDO - SUPER FAMICOM
NEC FX - PC ENGINE - SEGA MEGA DRIVE
32X - SEGA CD - PANASONIC - 3DO
GAME GEAR - GAME BOY
TEMPIO DELL'INFORMATICA
OFFERTE SPECIALI
COMPRAVENDITA GIOCHI USATI
VENDITA VIDEOCASSETTE MANGA E ROBOTTINI GIAPPONESI
GIOCHI PER PC-COMPATIBILI
EFFETTUIAMO MODIFICHE ALLE CONSOLES PER LEGGERE CARTUCCE JAPAN/USA
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
SERVIZIO RIVENDITORI
"VIDEOGAMES DIFFUSION" s.r.l.
Tel. 02/4071045-090
Fax: 02/4071180-48702310
CONSOLE GENERATION S.a.s.
MPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85
TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI





SOMM

MEGA CONSOLE

N. 21 Dicembre 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci.
Progetto Grafico: Stefano Cerioli
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax. 02/66011969
Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/66528240 Fax 02/665282222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

TRUCCHI E CONSIGLI VARI

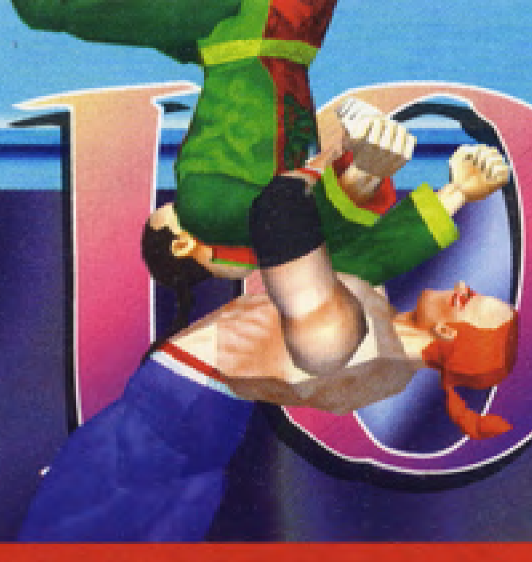
Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutte le gentili lettrici e i cortesi lettori come fare per avere informazioni di qualsiasi tipo (o quasi) da parte della munifica redazione di **MEGA Console**. Se desiderate avere delucidazioni, chiarimenti o precisazioni sulle uscite di giochi, console, periferiche e simili, potete telefonare al numero 02/66528240 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega-CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, e non per cattiveria nostra, ma perché Fabio (che risponde al telefono) è presente in redazione SOLO ED ESCLUSIVAMENTE nei giorni e negli orari sopracitati. Quindi, per favore, non telefonateci il lunedì notte per sapere se sia bello o meno **Sega Rally** perché in redazione trovereste solo Simon e Paolo che, in perenne ritardo con le riviste, passano giorno e notte davanti al computer e, ve lo possiamo garantire, potrebbero anche diventare molto cattivi al telefono...



DEALIN' WITH

Ultimo mese dell'anno, tempo di bilanci (frase banale #129b). Il 1995 è stato senza dubbio l'anno del Saturn e del Playstation e per il prossimo '96 ci aspettiamo che le case sfruttino... Ma che cavolo stiamo scrivendo? Da quando in qua iniziano lo pseudo-editoriale di **Mega** con una frase seria? Non sia mai! Ripariamo subito all'imperdonabile errore pubblicando una lista di motivi per cui potrete insultare i vostri redattori preferiti: cominciamo con **End** che ha mollato ingegneria per andare a studiare russo. Come dite? Un beota? E allora chissà cosa pensate di suo fratello **Shogun** che ha fatto la stessa scelta, ma per studiare giapponese e arabo? Non sa in che mondo vive. Un po' come **MBF** che è sparito per quasi un mese negli States e non voleva tornare più indietro. Chi vorremmo non vedere più sono invece **Log**, che ha senz'altro sbagliato a fare il redattore invece del cabarettista e **BioMassa** che, pur non sapendo





MEGADRIVE

RUBRICHE

32X

SATURN

THE PEER PRESSURE

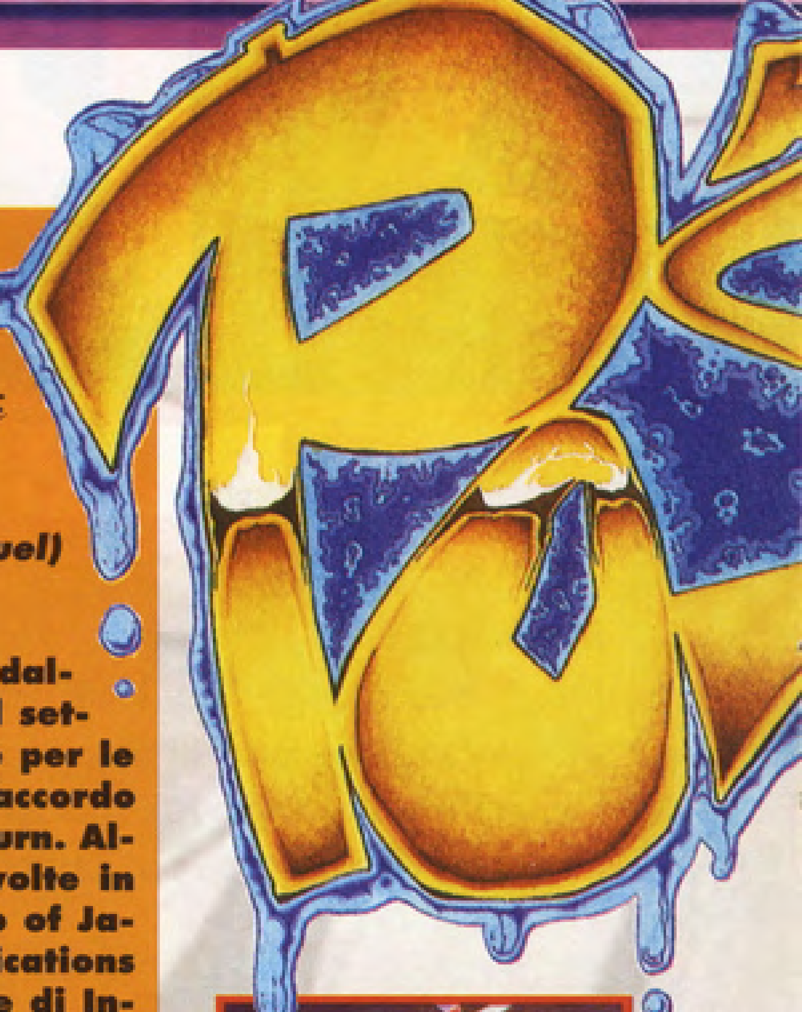
nemmeno in quale squadra militi Zola, è primo al nostro Campionato di Fantacalcio. Cose belle... Chiudono questa rassegna terrificante **Puck**, l'unico uomo al mondo capace di retrocedere dalla Serie A alla Serie C di minigolf in una sola stagione (e già il fatto che giochi a minigolf è abbastanza triste...), **Diego** "Berlusconi mi fa un baffo" il quale, visto che guadagnava solo qualche miliardo al mese, ha deciso di aprire anche una sala giochi in quel di Voghera (PV), **Paolo** e **Bond**, sui quali stendiamo veramente un velo pietoso (vi basti sapere che uno dei due, non facciamo il nome perché siamo troppo buoni, pensava che l'S.V. assegnato sui giornali sportivi a un giocatore senza voto significasse "Super-Valutato"!!!!!). Meno male che c'è **Simon**... Modestia a parte...



GAME GEAR







"In Giappone la violenza quasi non esiste, almeno non nel quotidiano: non si soffre, non ci si massacra, si vive nella più assoluta tranquillità. E' per questo che la violenza parte e si sviluppa per lo più in una dimensione immaginaria."

(Tsukamoto Shin'ya, da Duel)

Videogiochi on-line: questo sembra essere il tema più discusso negli ultimi tempi dalla stampa specializzata e non. Tutte le più importanti compagnie impegnate nel settore del divertimento casalingo stanno lavorando a sistemi di collegamento alla Rete per le proprie macchine da gioco: il 30 ottobre scorso la grande "S" ha annunciato un accordo esclusivo con la Fujitsu Co. Ltd per la creazione di una serie di servizi on-line per Saturn. Altre due compagnie che orbitano attorno alla Sega (Yamaha e Victor-JVC) sono coinvolte in progetti analoghi. A soli due giorni di distanza dall'annuncio della Sega, la Nintendo of Japan ha ufficialmente dichiarato di aver stretto un accordo con la Netscape Communications Corporation, la software house che ha sviluppato il più diffuso sistema di navigazione di Internet, Netscape Navigator. L'accordo prevede lo sviluppo di un sistema di connessione per Nintendo 64 (il nome nipponico dell'Ultra 64) e permetterà a tutti gli utenti di downloadare videogiochi on-line e di accedere ad un bollettino di news e cheat-modes. Inutile aggiungere che anche la Sony sta sviluppando in gran segreto un aggeggio simile per la PlayStation.
Il futuro del divertimento elettronico è attaccato a un filo, o meglio a un cavo? Se la forma di distribuzione dei videogiochi dominante sarà basata sulle fibre ottiche, CD e cartucce scompariranno? I bit avranno la meglio sugli atomi anche in ambito videoludico?
A voi la parola, raga.

Matteo Bittanti



internet e console

DICEVAMO...
Intervento di Stefano Longoni (Brescia)

Caro MBF,
sono un fedele lettore di **Mega Console**, che considero la migliore testata console in Italia. Ho recentemente acquistato un Saturn insieme a **Daytona USA**, **Shinobi Ex** e **Panzer Dragoon**, e sono decisamente soddisfatto della mia scelta. La ragione per cui ti scrivo è che vorrei saperne di più circa la possibilità di collegarsi a Internet attraverso il Saturn. Qualche mese fa avevate scritto che la Sega aveva intenzione di lanciare una serie di periferiche quali tastiere, disk drive etc. per rendere il Saturn un vero e proprio personal computer. Quando avverrà questa "trasformazione"? Infine, vi chiedo quante possibilità ci siano di avere anche in Italia il Sega Channel.
Un caro saluto...



Un decennio fa, quando ancora Internet era nota solo in ambito accademico, la Nintendo aveva cercato di trasformare il NES in una sorta di centralino Videotext per il mercato nipponico e di creare una rete personale, fallendo miseramente. Yamauchi era troppo in anticipo sui tempi. Nell'ultimo lustro, la situazione è cambiata: il modem per MD e SNES distribuito dall'Acclaim, l'X-Band, ha riscosso un grande successo in America, a dimostrazione che la domanda di un tipo di divertimento *on line* è fortissima. La Sega, ovviamente è tra le compagnie più attive in questo settore. In aprile sarà lanciato in Giappone una sorta di modem che consentirà agli utenti del Saturn di navigare su Internet. L'aggeggio - denominato con molta fantasia Internet Saturn - costerà 20.000 yen (meno di 400 mila lire) e permetterà di recuperare informazioni e di accedere ad una serie di servizi sviluppati dalla Sega. La casa nipponica prevede di commercializzare oltre 300.000 unità in sei mesi. In Europa non lo vedremo pri-



La Sega è ovviamente presente su Internet con un sito veramente spettacolare...



ma del luglio del 1996, quindi non mi pare il caso di rimuovere NetScape 2.0 dall'hard disk del vostro Power Mac. Almeno non ancora.
Per quanto riguarda il Sega Channel, Rupert Murdoch, il tycoon australiano leader delle trasmissioni via-satellite inglesi, sta studiando un accordo con la Sega per includere il suddetto canale interattivo nel suo impressionante bouquet che comprende già Sky One, Sky Movies, The Movie Channel, MTV, VH1 e parecchi altri. Al momento di andare in stampa non si conoscono gli esiti dei colloqui preliminari, comunque vista l'assenza delle fibre ottiche nel nostro paese (una cablatura parziale dovrebbe renderle operative solo a partire dal 1997), sarà necessario acquistare una parabola per poter usufruire del suddetto servizio. Le varie periferiche per Saturn saranno disponibili a partire dai primi mesi del 1996: non mancheremo di dedicare loro tutto lo spazio che si meritano.

proteste

PADRE CONTRO FIGLIO: SATURN VS 32X
Intervento di Massimo Metrani

Cara redazione di **Mega Console**,
vi scrivo questa lettera per esternare la mia più completa delusione nei confronti della Sega. Accidenti, ma che diavolo stanno facendo con il 32X?!? Dopo l'uscita di giochi decenti-ma-non-eccelsi come **Doom** e **Virtua Racing Deluxe** c'è stato e c'è tuttora il buio più totale. Non è possibile che la Sega commercializzi per 32X solo conversioni di titoli già esistenti. Qualche esempio? **Space Harrier, Super Afterburner**... Forse la Sega si è limitata con questi giochi a mostrare le potenzialità dell'upgrade (zoomate, scaling, rotazioni), ma questo di certo non basta a noi videogiocatori. Non pretendo capolavori del calibro di alcuni prodotti per Saturn che ho visto, ma quando ho comprato il 32X mi aspettavo sicuramente di più! L'esempio più evidente è **WWF Raw**, la cui recensione è apparsa sul numero 18 di **Mega Console**. Quelli dell'Acclaim si sono limitati a migliorare un gioco che già è apparso in versione Megadrive, senza aggiungere nulla che rendesse giustizia alle potenzialità del 32X! Non basta **Virtua Fighter** da solo! Vorrei giochi inediti e giocabili, ma soprattutto divertenti: certo che se l'andazzo è questo...
A quanto pare, le software house sono interessate esclusivamente a supportare il Saturn, tralasciando il 32X. In una intervista agli Zyrinx pubblicata sul numero 14 di **Mega Console**, i programmatori avevano risposto che non c'erano poi tante differenze tra le due macchine (Saturn e 32X), quindi perché non lo sfruttano meglio?
Il paradosso del 32X è che il suo concorrente numero uno non è una console Nintendo o Sony, ma il Saturn stesso, anch'esso prodotto dalla Sega. Mi sembra l'ulteriore conferma che la Sega non creda poi molto nelle potenzialità dell'upgrade per Megadrive...
Vorrei inoltre sottolineare che anche voi avete dedicato poco spazio al 32X negli ultimi tempi e ciò mi rammarica molto... **X-TRA** è scomparso: il 32X ha solo un anno di vita ed è già destinato al dimenticatoio... Molto male!



In un mercato monopolizzato da Saturn e PlayStation, il 32X sta incontrando sempre più difficoltà a ritagliarsi una nicchia sufficientemente vasta da convincere le software house esterne alla Sega a sviluppare software per 32X. Il crollo dei prezzi delle console a 32-bit e l'innegabile qualità del software dedicato, ha convinto molti megadrivers ad acquistare direttamente una delle due console sopracitate anziché upgradare il proprio sistema. Sono in molti a temere che il Mega 32X possa fare la fine del Mega-CD, sistema mai veramente sfruttato dai programmatori se non in rare eccezioni. La rubrica X-TRA è stata fagocitata da Saturn Zone, a ulteriore conferma del successo del Saturn e della difficile convivenza tra i due sistemi. Mega Console tuttavia non ha mai smesso di dedicare al 32X anteprime e recensioni spesso esclusive. Ci auguriamo che titoli come Virtua Fighter, Kolibrì e Darxide possano migliorare la situazione dell'upgrade Sega che non ha avuto ancora il tempo di dare il meglio di sé.

il problema della lingua

RIGLORD SAGA
Intervento di Marcello Cangialosi (Taranto)

Non userò, come molti fanno, introdurre questa mia lettera con il solito, seppur cortese "Caro MBF", non me ne vogliate.
Ritengo (a differenza che in passato) che definire a priori, in una lettera, un preciso destinatario formale, contrasti un po' con la natura "erga omnes" del pensiero che è, invece, per definizione, indirizzato a tutti e recepito da chiunque avrà la pazienza di leggere quanto scritto.
Un preambolo di convenevoli, quindi, oltre ad essere indubbiamente la parte statisticamente meno letta di una missiva, costituirebbe una specie di lasciapassare, di "mi consenta di dire", sulla cui necessità, in uno spazio epistolare libero, nutro seri dubbi...
Chiarito questo concetto arriviamo all'oggetto della presente e cerchiamo di rispondere ad una domanda apparentemente semplice: "L'uso della lingua giapponese nei videogiochi costituisce o può costituire un handicap?"
Come è noto, buona parte della produzione videoludica contemporanea ha luogo in Giappone ed è quindi lecito aspettarsi che titoli giapponesi presentino, salvo rare eccezioni, manualistica, testi elettronici e parlato digitalizzato in giapponese... Il mercato parallelo, intanto, consente a chiunque di approvvigionarsi in tempo reale di qualsiasi titolo appena pubblicato nel paese del Sol Levante, evitando l'estenuante attesa di una versione americana o europea tradotta in una lingua più comprensibile come l'inglese.
Sebbene questo comportamento sia plausibile per giochi la cui fruizione non sia vincolata alla comprensione del

testo (vedi shoot'em up, beat'em up e altri generi d'azione), risulterebbe invece deleterio in materia di rpg e strategy, dove il testo va, invece, interamente compreso, pena l'ingiocabilità.
Ragionamento logico, ma evidentemente non da tutti recepito. Una rivista di videogiochi ha indubbiamente l'obbligo di giudicare tutti i nuovi prodotti videoludici il più tempestivamente possibile (anche sfruttando il mercato parallelo) ***(direi soprattutto sfruttando il mercato parallelo. Non dimenticare che l'Italia presenta una situazione alquanto anomala rispetto ad altre nazioni - NdMBF)***, ma una deroga a tale obbligo non può non essere accordata in tema di rpg made in Japan. Nessuna rivista specializzata nostrana, quindi dovrebbe pretendere di recensire un titolo del genere solo perché già reperibile di importazione. Il numero 19 di **Mega Console** porta un'eccezione (non la prima) alla regola.
E' il caso di **Riglord Saga** per Saturn (pagina 79) che, sebbene non presenti lacune apparenti, pare meritare un giudizio negativo (globale 70%) perché "penalizzato da un linguaggio inaccessibile". Il giapponese, appunto. Sarebbe un po' come chi, comprando una macchina costruita in Inghilterra, si lamentasse per l'assurda posizione del volante!
E' noto che, per esprimere un giudizio appropriato su qualsiasi videogioco, questo debba essere giocato a lungo e nella sua interezza, cosa che nel caso di **Riglord Saga** non è stato ovviamente possibile per via del linguaggio.
Fatta questa premessa, come giustificare l'esistenza stessa della recensione, cioè del *ponderato* giudizio critico? Ci troviamo evidentemente di fronte al caso inaccettabile di un giudizio espresso su un gioco non giocato, il che paradossalmente riduce la review ad un mero avviso agli utenti del tipo: "E' disponibile, attraverso il mercato parallelo, **Riglord Saga** per Saturn, ma ne sconsigliamo l'acquisto perché il testo è in giapponese. Attendere la versione ufficiale."
Un medesimo inconveniente occorse anche con **Goemon 2** (Konami) per Super Famicom, solo che in quel caso un uso minimo della materia grigia sopperiva agevolmente ad ogni incomprensione linguistica, consentendo così ai recensori di esprimere un giudizio veritiero e completo sul gioco. Caso a parte Consolemania che per l'occasione preferì giudicarlo ingiocabile trincerandosi dietro il falso problema "Hiragana".
Tornando a **Riglord Saga**, la frase "speriamo che la versione americana non tardi a venire" non opera alcun ripensamento nel lettore, ormai tristemente scosso da quel 70%, né in una futura, completa recensione della versione americana, perché annullerebbe implicitamente quella pubblicata sul numero #19 di **Mega Console**. Concludendo, non vedo la necessità di sprecare tempo e spazio per una recensione che poteva benissimo essere omessa oppure sostituita da un più economico e corretto avviso nello spazio Saturn Zone.
A proposito di spazio, mi corre l'obbligo di sottolineare come in **Mega Console** sia possibile veder pubblicati, sullo stesso numero, due distinte recensioni, per due diversi sistemi, ma del medesimo prodotto, alla faccia della solita scusa "Lo spazio è tiranno". Vedi **Primal Rage** per Megadrive e Game Gear, per un totale di cinque pagine...

Condivido pienamente le tue osservazioni, caro Marcello. Abbiamo più volte insistito, in redazione, sulla necessità di affidare prodotti in cui l'aspetto testuale gioca un ruolo determinante (come nel caso degli rpg, appunto) a recensori che conoscano la lingua e qui a Mega ne abbiamo almeno un paio. Talvolta - ed è ciò che è successo con Riglord Saga - succede che il collaboratore che mastica il giapponese non ha tempo per testare il prodotto, che viene allora affidato ad un altro, soluzione certamente non soddisfacente ma che rientra in quella logica secondo la quale *"se non lo recensiamo noi, sicuramente lo farà la rivista concorrente, quindi..."*. Logica aberrante, a mio avviso, ma che purtroppo è legge in tutte le redazioni in cui mi è capitato di lavorare. Triste, è vero, ma è così. Si può cambiare? Si deve, ma una lettera sola non basta. A volte mi domando anche se abbia un senso far recensire un prodotto da un tester che capisce il giapponese quando la stragrande maggioranza dei lettori ignora anche le più elementari norme della grammatica nipponica, ma questo è un altro problema (no, in realtà è solo un altro aspetto del medesimo, ma non vorrei mettere troppa carne sul fuoco, sono vegetariano). I confini tra l'esigenza di informare e la plateale competizione tra testate videoludiche sono molto labili e spesso si scade nel patetico. Può allora capitare che un titolo come Virtua Fighter Remix non venga recensito perché giudicato un semplice update (cosa che in effetti è vero) mentre Riglord Saga sì, pur risultando effettivamente ingiocabile in alcuni passaggi per un utente occidentale. L'unica cosa che posso garantire, caro Marcello e cari lettori, è la pubblicazione di una microrecensione della versione inglese (intitolata Mysteria), non appena sarà disponibile nell'ambito della rubrica Saturn Zone. Posso anche assicurare terremo conto delle tue osservazioni per le recensioni future. Quando si dice "una lettera costruttiva" (scusate se m'intrometto, ma una precisazione è comunque doverosa: Riglord Sa-

LA VERSIONE SATURN E' IN ARRIVO

TUTTA LA VERITA' SU MORTAL KOMBAT 3

Una delle maggiori preoccupazioni dei saturniani di questi tempi riguarda la data di uscita del terzo episodio del celebre picchiaduro della Williams. Il fatto che sia già disponibile da mesi per le principali console e non per Saturn, ha infatti provocato ondate di protesta inimmaginabili. Ebbene, non è il caso di preoccuparsi. La GT Interactive ha ufficialmente annunciato l'uscita del gioco per la fine di gennaio. **Mortal Kombat 3** per Saturn (del quale potete vedere alcune immagini in questo riquadro) sarà assolutamente identico al coin-op, quindi non preoccupatevi. Nell'attesa, potete sempre sollazzarvi con **Mortal Kombat II**, convertito in maniera eccellente dalla Acclaim...





ga è stato recensito da Char che, guarda caso, conosce il giapponese come l'italiano, quindi possiamo garantire che il prodotto sia stato valutato nella sua interezza e, tanto per la cronaca, a Char è piaciuto non poco. Il problema è che a Riglord Saga è quasi impossibile giocare senza conoscere il dannato giapponese, da qui il commento relativo e il globale di 70%... Tutto qui... NdSimon).



pillole epistolari

IN BREVE

* **Daniele Re:** grazie per la lettera bellissima. L'intera redazione è commossa. Da parte mia posso solo dirti di non preoccuparti per quanto riguarda Mega Mail: non troverai mai sproloqui politicizzati che vanno per la maggiore su altre testate. Fino a prova contraria, **Mega Console** resta una rivista di videogiochi e non il supplemento del Manifesto.

* **Antonio Micino** di Cosenza ci ha spedito una serie di logo molto carini che non mancheremo di pubblicare sui prossimi numeri di Mega Mail. Continua così, fratello!

* **Giovanni Alongi** di Caltanissetta: grazie al nuovo sistema operativo, il Saturn può arrivare a visualizzare 180.000 poligoni texture-mappati al secondo. **Virtua Racing** (TWI) è un prodotto mediocre. Preferisco di gran lunga **F1 Live Information** della Sega, ma va da sé che tutta l'attenzione è rivolta a **Sega Rally**...

* **Luca Galassi** di Parma: la Sega ha effettivamente commercializzato in Giappone i primi di una serie di CD monografici contenenti immagini in computer graphics dei lottatori della saga di **Virtua Fighter** e parte della colonna sonora del CD audio, intitolato Image. I primi due CD disponibili sono dedicati a Jacky e Sarah, a conferma che **Virtua Fighter** è un gioco di culto nel paese del Sol Levante. Non escludo che alcuni negozi di importazione parallela lo abbiano ordinato, quindi prova a contattarli. Tra l'altro, un numero limitato di **Virtua Fighter Portrait Disc** è stato incluso nella confezione della versione europea di **Virtua Fighter Remix**.

* **Marco Doninelli** di Giussago: i titoli targati Capcom in arrivo per Saturn sono parecchi e tutti particolarmente esaltanti. A gennaio dovrebbe uscire **D&D Tower of Doom**, mentre **Street Fighter Alpha** è previsto per i primi di febbraio. Il 15/2/1996 usciranno **Night Warriors** e **Buster Brothers**, mentre verso la fine del mese dovrebbe essere commercializzato **Warriors of Fate**.
A marzo sarà la volta di **War of the Gems**, mentre per quanto riguarda **Street Fighter 3** non si sa ancora nulla di definitivo.

PlaYSTatIOn
<PSX>

!3DO!





SPEDIZIONI
IN TUTTA ITALIA
CONSEGNA IN
24H !!!



Gli

SPECIALIZZATI
IN VENDITA
PER CORRISPONDENZA

FINALMENTE
MICROMEDIA A MILANO!!!

VIENI A TROVARCI IN VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA (MM3 MEDAGLIE D'ORO)
E POTRAI TROVARE TUTTE LE NOVITA
IN ANTEPRIMA A PREZZI FANTASTICI
IN 200 MQ D'ESPOSIZIONE!!!



RIVISTE VIDEOGIOCHI
AMERICANE E GIAPPONESI

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30
TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA
SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE
GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA DI 12 MESI

LUNEDI' MATTINA CHIUSO
RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

Mancano ormai poche settimane all'uscita dei giochi più attesi dell'anno: poco prima di andare in stampa abbiamo ricevuto un fax dal Giappone con le date di uscita. Eccole: Toshinden S (24 novembre), Sega Rally Championship (29 dicembre), Virtua Fighter 2 (1 dicembre), Virtua Cop (24 novembre). Ebbene, se volete vedere in anteprima questi e molti altri giochi mega-gallosi, non dovete cercare altrove: Sega News è lo spazio più aggiornato in Italia per quello che riguarda le console Sega. Vai con la sigla, Simon!

a cura di Matteo Bittanti

e intanto...

GAME GEAR LIVES ON

* Come abbiamo anticipato sul numero scorso di **MC**, la Sega ha sviluppato una routine rivoluzionaria per la console portatile a colori più venduta nel mondo che permette di ottenere effetti di scaling (ingrandimenti e zoomate) finora accessibili solo a sistemi più sofisticati. Il primo titolo che sfrutterà questa nuova tecnologia sarà un picchiaduro.

* Secondo alcune indiscrezioni, la Sega intende commercializzare il Super Game Gear, una sorta di adattatore per Megadrive che consentirà agli utenti Sega di utilizzare i giochi del Game Gear sulla console da casa, sulla falsariga del Super Game Boy della Nintendo.

notizia del mese

NOMAD E NEPTUNE TAGLIATI IN EUROPA!

CLAMOROSO! La Sega of Europe ha ufficialmente annunciato che non intende commercializzare né **Nomad** (il successore a 16-bit del Game Gear), né **Neptune** (il Megadrive + 32X tutto-in-uno), previsti entrambi per Natale negli Stati Uniti. Se l'uscita del Neptune resta ancora in dubbio perfino in America, il Nomad è già sul mercato da qualche mese al prezzo di 149 dollari. La console è compatibile al 100% con il software del Megadrive, e vanta per tanto una softeca di oltre 500 titoli. Le dimensioni del Nomad sono paragonabili a quelle del Game Gear. La nuova console Sega incorpora un pad direzionale e sei tasti. Il visore vanta 3 pollici e un quarto. L'unico problema che sembra affliggere la console è l'elevato consumo energetico. Il Nomad funziona con sei pile stilo che garantiscono al massimo tre ore e mezza di gioco. Acquistando un cavetto specifico distribuito dalla Sega, è possibile collegare la console portatile al televisore di casa, peculiarità questa che era anche del Mega Jet o Multi Mega. Il Nomad non è compatibile con il 32X e nemmeno con il Mega-CD.




YAMATO
Il quinto film
L'ULTIMA BATTAGLIA
Acquarius, il pianeta errante delle acque.
Acquarius, il pianeta della vita e della morte.
Dalle profondità dello spazio
una nuova minaccia, e un nuovo passo
verso il segreto della vita nell'universo.
Anno 2203: la corazzata spaziale Yamato
parte per il suo ultimo, più difficile viaggio.
YAMATO VIDEO 28
CORAZZATA SPAZIALE YAMATO
YAMATO VIDEO 31
ADDIO YAMATO
YAMATO VIDEO 33
YAMATO IL NUOVO VIAGGIO
YAMATO VIDEO 35
YAMATO PER SEMPRE
Le cinque videocassette sono disponibili nella collana Yamato Video a lire 39.900 ciascuna.
Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

manga news

VIRTUA FIGHTER SU CARTA





Virtua Fighter diventa un fumetto! Dopo Street Fighter e Mortal Kombat, il picchiaduro poligonale di Suzuki ha subito la trasposizione cartacea. Come potete vedere dai disegni dei personaggi qui a fianco, i risultati sembrano essere veramente esaltanti. Pare inoltre che sia in fase di sviluppo anche un film d'animazione... Stay tuned for more!

SEPARATION ANXIETY

MEGADRIVE — ACCLAIM — AZIONE — GENNAIO



Il sequel di **Maximum Carnage** è in arrivo per Megadrive, grazie ai tizi dell'Acclaim. Insieme a Venom dovrete affrontare la solita caterva di gozzoni partoriti dalla prolifica mente dei disegnatori della Marvel. La struttura di gioco è sostanzialmente classica: beat'em up a scorrimento orizzontale come non si vedevano da poco più di un mesetto...

PAC-PANIC

MEGADRIVE — NAMCO — PUZZLE GAME — DICEMBRE

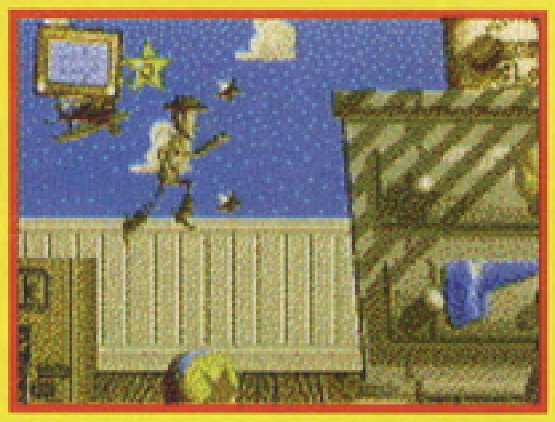


Visto che qualcuno s'è lamentato perché parliamo poco di puzzle game e di titoli per 16-bit, beccatevi **Pac-Panic** (o **Pac-Attack**, come si chiama la versione americana), il più classico dei rompicapi per Megadrive. Con uno schema di gioco "alla **Columns**" e la possibilità di giocare anche in due contemporaneamente, l'ultimo titolo della Namco promette di soddisfare pienamente qualsiasi videoplayer che non passi la propria vita su **Sega Rally**. **Pac-Panic** è distribuito in Italia da Philips Media.

TOY STORY

MEGADRIVE — PSYGNOSIS — PLATFORM — IMMINENTE

Toy Story è il titolo dell'ultimo incredibile film della Disney, realizzato interamente in computer graphics, ma che in Italia vedremo solo fra un anno, mentre in America è appena uscito nelle sale. La Psygnosis (ora Sony) e la Disney Software hanno realizzato il tie-in ufficiale per Megadrive. Il risultato è un fantastico platform da 32 Mbit che vanta una grafica veramente sensazionale. C'è già chi parla di una sorta di **Donkey Kong Country** per Megadrive... Come potete vedere da queste immagini, i programmatori hanno compiuto dei veri e propri miracoli grafici sul vecchio, ma ancora pimpante, Megadrive. **Toy Story** può essere paragonato a **Clockwork Knight** per Saturn: anche qui ci troviamo di fronte a oggetti e fondali in pseudo-3D. L'effetto è veramente notevole, soprattutto se si considera che l'hardware del 16-bit Sega ha ormai quasi sette anni. **Toy Story** è un platform a scorrimento orizzontale che vi permette di controllare Woody, un cowboy giocattolo che insieme a un action figure di un ranger spaziale ne combinerà di cotte e di crude. Il gioco include anche una sezione tridimensionale alla **Wolfenstein 3D** nonché un livello di corsa à la **Outrunners**. Recensione completa sul prossimo numero.



Notevole il sonoro con digitalizzazioni vocali come "Yee-ha!", "To infinity... and beyond!" e "Code Red! Move! Move! Move!"

La voce del cowboy nel film è di Tom Hanks...

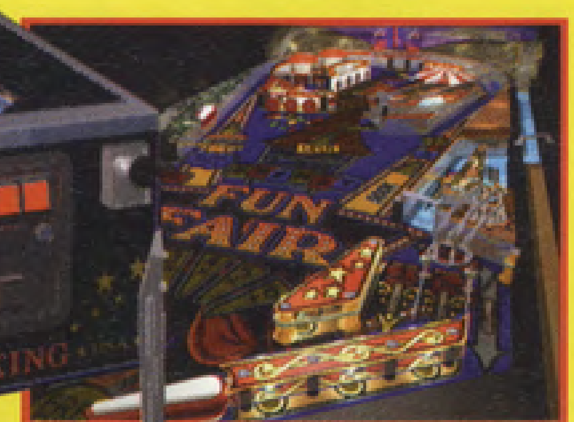


TILT

SATURN — VIRGIN — FLIPPER — DICEMBRE



Sviluppato dal team NMS, uno dei gruppi più attivi della Virgin, **Tilt!** è una delle tante simulazioni di flipper previste per Saturn nei prossimi mesi. L'area di gioco è costituita da una serie di quadri collegati tra loro. Non mancano spettacolari zoomate e ingrandimenti in tempo reale. La grafica ultrarealistica e l'immensa giocabilità della versione demo che abbiamo testato sono il biglietto da visita di un titolo veramente massivo.





flycom SRL

VIA LIGURIA,2 - 20040 BELLUSCO (MI)

ORARIO: 09 >12.00 - - - 14.00 >19.00 SABATO INCLUSO

PREZZI PAZZI, PAZZIIII!

A NATALE "FLYCOM" E' ANCORA PIU' SPECIALE! AUGURI!

MEGADRIVE ☺		MEGADRIVE ☺	
STORY OF THOR	59000	SONIC 3	49000
NBA JAM	29000	J.MADDEN'94	39000
STREET FIGHT. 2	45000	FATAL FURY 2	59000
WORLD cup'usa94	39000	AEROACROBAT.2	49000
WORLD HEROES	39000	VIRTUA RACING	69000
WINTER OLIMPIC	39000	ZERO KAMIKAZE	49000
GAME GEAR ☺		**MASTER SYS. ☺**	
AXE BATTLER	29000	ASTERIX	35000
CHAMP.HOCKEY	35000	STAR WARS	29000
JAMES POND 5	35000	CHAMP.HOCKEY	35000
KAWASAKI SUP.	35000	ROBOCOP.TERM.	35000
MORTAL KOMB.2	49000	WIMBLEDON TEN	29000
NBA JAM T. EDIT.	39000	GOLDEN AXE	29000
GAME BOY ☺		**SUPERNES ☺**	
WARIO BLAST	49000	MORTAL KOMB.2	59000
FORMULA 1 RACE	36000	JUSTICE LEAGUE	79000
MR.NUTZ	36000	SAILOR MOON	59000
PAGEMASTER	36000	STREET FIGHT. 2	39000
DENNIS	36000	NBA JAM T.EDIT.	79000
DRACULA	36000	SUPER METROID	55000

☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺

ATTENZIONE !! QUESTI PREZZI E ALTRI GIOCHI LI PUOI TROVARE A BELLUSCO (MI) VIA LIGURIA N.2

☺ MeGaDrIvE

CONSOLE M.DRIVE 2	>Telefona!
JOIPAD PRO 4* 6 TASTI	25.000
JOIPAD 6 TASTI FIGHT.2	33.000
ALADDIN	*69.000
ARCH RIVALS BASKET	*49.000
ATOMIC RUNNER	*49.000
BALL Z 3 D	*49.000
BLOODSHOT	*69.000
BONKERS	*75.000
BOOGERMAN	*75.000
CASTELVANIA	*49.000
CHIKI CHIKI BOYS	*39.000
CHUCK ROCK 2	*59.000
COMBAT CARS	*55.000
DAVIS CUP WORLD TOUR	*49.000
DESERT STRIKE	*69.000
DINO DINI'S SOCCER	*55.000
DRAGON (Bruce Lee)	*65.000
DYNAMITE HEDDY	*75.000
ECCO THE DOLPHINE 2	*69.000
ETERNAL CHAMPIONS	*49.000
EX - MUTANTS	*49.000
FIFA SOCCER'96	>Telefona!
G - LOC AIR BATTLE	*55.000
GENERATIONS LOST	*55.000
GLOBAL GLADIATORS	*39.000
HURRICANES SOCCER	*55.000
HYPER DUNK BASKET	*49.000
IL TAGLIAERBE	*49.000
INCREDIBLE HULK	*55.000
JAMES BOND 007	*49.000
MEGA SWIW	*49.000
MEGA TURRICAN	*55.000
MIGHTY MAX	*55.000
MORTAL KOMBAT 3	>Telefona!
N.H.L. HOCKEY'94	*55.000
N.H.L. HOCKEY'95	*69.000
RADICAL REX	*55.000
RED ZONE	*69.000
RISTAR	*89.000
ROAD RUSH 3	*79.000
ROCKET KNIGHT ADVENT.	*55.000
ROLLING THUNDER 2	*49.000
SECOND SAMURAI	*55.000
SHAQ - FU	*55.000
SIMPSONS	*49.000
SONIC & KNUCKLES	*89.000
SPARKSTER (Rocket 2)	*65.000
SPIDERMAN X - MEN	*69.000
SUBTERRANEA	*59.000
SUPERMAN	*55.000
SYLVESTER & TWEETY	*69.000
TAZMANIA 2 RETURN	*75.000
TERMINATOR JUD.DAY	*55.000
THE PUNISHER	*59.000
TINY TOONS	*55.000
TOPOLINOMANIA	*69.000
ULTIMATE SOCCER	*49.000
URBAN STRIKE	*69.000
WOLWERINE	*69.000
WORLD CHAMP.SOCCER 2	*69.000
WORLD CUP RUGBY'95	*75.000
WORLD CUP USA'94	*45.000
ZOMBIES	*49.000



☺ GamE GeaR

CONSOLE GAME GEAR	>Telefona
MASTERGEAR CONVERT.	25.000
LENTE GAME GEAR	25.000
DYNAMITE HEDDY	*55.000
HURRICANES SOCCER	*39.000
MARKO'S MAGIC SOCCER	*39.000
RISTAR	*55.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	*55.000
SHINOBY	*32.000

☺ MaSTeR SySteM

DESERT STRIKE	*37.000
DONALD DUCK + T-SHIRT	*45.000
G-LOC	*37.000
MASTER OF DARKNESS	*32.000
MICROMACHINES	*49.000
SONIC 2	*34.000
STRIDER 2	*32.000
THE FLASH	*34.000

☺ SEGA >32 X< SEGA

ADATTATORE 32 X PAL	>Telefona!
DOOM	*99.000
METHAL HEAD	*99.000
SONIC CHAOTIX	*99.000

☺ SeGA*SaTUrN

SATURN CONSOLE	>Telefona!
JOIPAD X SATURN	*65.000
CONTROL PAD	*46.000
FIFA SOCCER'96	>Telefona!
FORMULA UNO	>Telefona!
HI - OCTANE	>Telefona!
SEGA RALLY	>Telefona!
STREET FIGHTER 2	*99.000
SUPER SHINOBY EX	*89.000
THEME PARK	>Telefona!
VIRTUA COP	>Telefona!
VIRTUA FIGHTER remix	*99.000
VIRTUA STRIKER	>Telefona!

☺ SoNy PlaYsTAtioN

PLAYSTATION ITALIA	>Telefona!
JOIPAD PLAYSTATION	*65.000
MEMORY CARD	*52.000
CONTROL PAD	*46.000
ACTUA GOLF	>Telefona!
ACTUA SOCCER	>Telefona!
EXTREME SPORT	*109.000
FIFA SOCCER'96	>Telefona!
GOAL STORM	>Telefona!
HI - OCTANE	>Telefona!
KILEAK THE BLOOD	*99.000
KRAZY IVAN	*109.000
LOADED	>Telefona!
LONE SOLDIER	>Telefona!
MORTAL KOMBAT 3	*135.000
PHILOSOMA	*109.000
RIDGE RACER	*109.000
STREET FIGHTER 2	*92.000
TEKKEN	*135.000
THEME PARK	>Telefona!
TOSHINDEN	*109.000
TWISTED METAL	*109.000

Tutti i marchi e nomi appartengono ai loro legittimi proprietari. Vendita P. T. a norma di legge. I prezzi sono IVA inclusa.

Vendita per Corrinspondenza Tel. 039.6022631

GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

Spedizioni a mezzo posta fino ad esaurimento. Altri titoli a richiesta. Disponibili listini per Rivenditori.

update

VIRTUA COP

Dai remoti tempi di **Operation Wolf** (Taito), gli shooter in prima persona hanno sempre riscosso un grande successo tra i videoplayers. I cabinati con doppia mitraglietta alla **Operation Thunderbolt** o sparaspara su laserdisc come **Mad Dog McCree** ed epigoni vari hanno sempre costituito una tappa fissa durante tutti i pellegrinaggi in sala giochi. Tuttavia fino ad oggi le conversioni di questi titoli hanno sempre fallito a ricreare quella gaudiosa atmosfera di ultraviolenza digitale anche quando sfruttavano fucili a raggi luminosi come il **Manacer** (vedi **Terminator 2**). In tempi più recenti, la Konami ha commercializzato una light gun personale per la bilogia di **Lethal Enforcers** per MD/MCD, ma abbiamo dovuto attendere il Saturn per poter rivivere in casa nostra la conversione perfetta del padre di tutti gli shooter poligonali: **Virtua Cop**.

La programmazione della versione casalinga è cominciata lo scorso aprile ed è stata curata dall'AM2. Per ottenere risultati eccezionali, il team Sega che se ne è occupato ha fatto ricorso all'SGL, il nuovo sistema operativo del Saturn che permette lo sfruttamento simultaneo degli otto processori della console, compresi i due Hitachi SH2, vera croce dei programmatori meno validi.



Dopo una prima presentazione al Tokyo Toy Fair lo scorso giugno, i progressi si sono susseguiti a velocità incredibile e ora **Virtua Cop** è pronto per la commercializzazione (la recensione completa sarà pubblicata sul prossimo numero di **Mega Console**).



Omicidi poligonali, splatter e massacri su schermo: il gioco ideale per Natale...



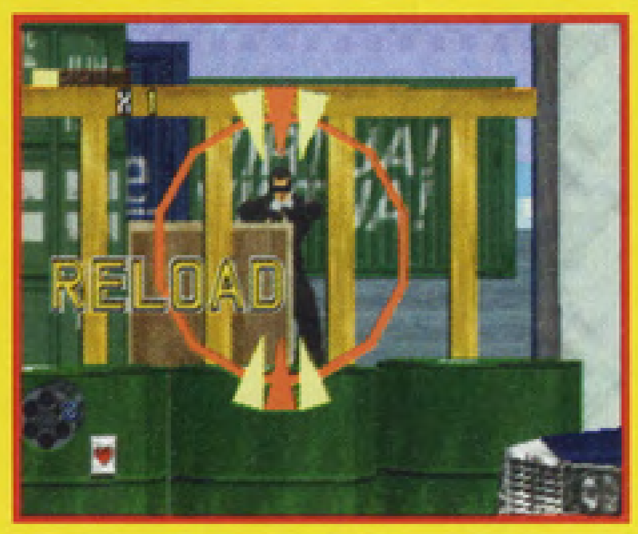
La Virtua Gun sarà disponibile nel package assieme al gioco



I cattivi si vestono di nero, Martin Mystere insegna



Non vale! Al sangue l'AM2 ha sostituito un anomalo liquido azzurrino! Non ci siamo!



Queste immagini sono tratte da una versione completa all'80% di Virtua Cop!



La Sega ha già annunciato la conversione di Virtua Cop 2 per Saturn, appena uscito in sala giochi!

FANTASTIC PINBALL

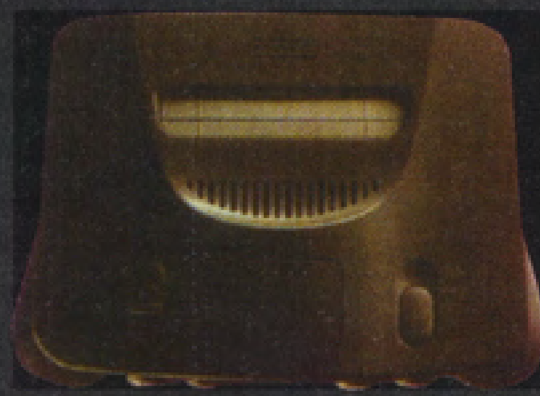
SATURN | **TECNOSOFT** | **FLIPPER** | **DICEMBRE**



Il primo gioco dei Tecnosoft, i gaudiosi creatori della saga di **Thunderforce** per Megadrive, è una simulazione di flipper intitolata **Fantastic Pinball** che richiama uno dei vecchi successi di questo eclettico team nipponico, **Dragon's Fury**, apparso per Megadrive e PC Engine (con il titolo di **Devil's Crash**). La grafica obesa alla **Twin Bee** e un sacco di trovate originali fanno ben sperare per questo giochillo...









ULTRA 64

PROCESSORE
R4200 RISC 640-bit 105.8 Mhz
RAM
3 Mb
GRAFICA
PROCESSORE GRAFICO A 64 BIT(80 Mhz)
RISOLUZIONE MEDIA 320 X 224 PIXEL
RISOLUZIONE MASSIMA 1280 X 1020 PIXEL
100.000 POLIGONI AL SECONDO
IN TEXTURE MAPPING
RAYTRACING IN TEMPO REALE
ANTI ALIASING IN TEMPO REALE
SONORO
DSP 64 BIT CON 64 CANALI

è ArrIVatA!!

NINTENDO ULTRA 64

TITOLI DISPONIBILI
ULTRA DOOM
KILLER ISTINCT 2
TUROK:DINOSAUR HUNTER
TOP GUN:NEW ADVENTURE
RED BARON
PILOTWINGS 2
STAR WARS TRILOGY
ULTRA MARIO BROS
CRUIS'N USA
FINAL FANTASY VII
WATERWORLD
ULTRA STARWING
PERFECT ELEVEN
JOHN MADDEN '96
DONKEY KONG COUNTRY

SPECIALIZZATI IN VENDITA X CORRISPONDENZA - ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30
TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA
PER ORDINI O INFORMAZIONI: TEL.0382/927810-TEL.0382/927811-FAX.0382/927602
LUNEDI' MATTINA CHIUSO SI EFFETTUA SERVIZIO RIVENDITORI ALTAMENTE QUALIFICATO
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H !!!)
GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA DI 12 MESI

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TRUE PINBALL

SATURN | OCEAN | FLIPPER | DICEMBRE



Non c'è due senza tre! La terza simulazione di flipper che vi presentiamo è **True Pinball**, programmata alla grande dai Digital Dreams, uno dei migliori team di coders svedesi. La versione per Saturn include due differenti prospettiva (verticale ed inclinata) e tre differenti tavoli, tra cui Law & Order, babewatch e Extreme Sports. Uscita prevista: Natale.



nuovo gioco annunciato

INDY 500 IN ARRIVO PER SATURN!

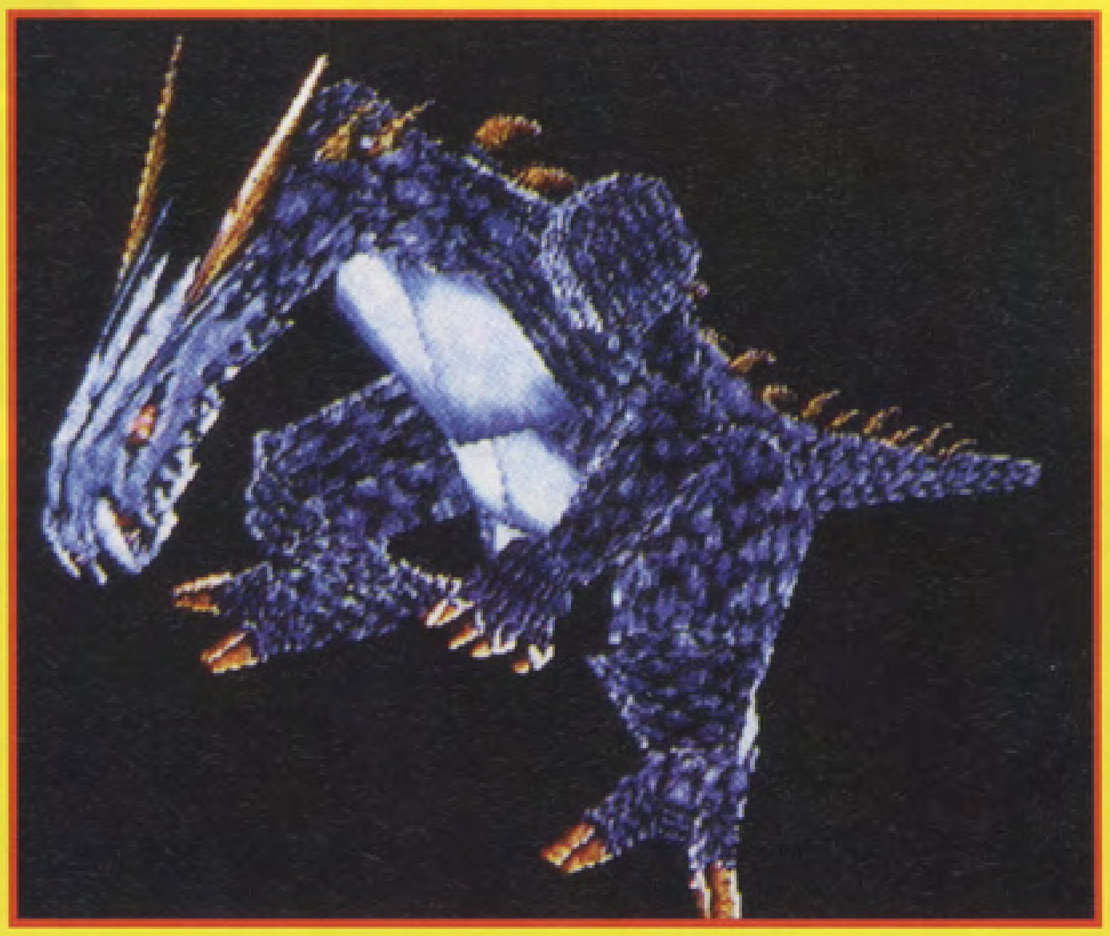




La Sega ha annunciato ufficialmente che Indy 500, il nuovo incredibile racing game presentato al JAMMA di Tokyo (vedi numero scorso di Mega Console) sarà convertito per Saturn. Il gioco non sarà tuttavia disponibile prima della prossima estate e sarà ovviamente basato sul sistema operativo 2.0!

DARK SAVIOUR

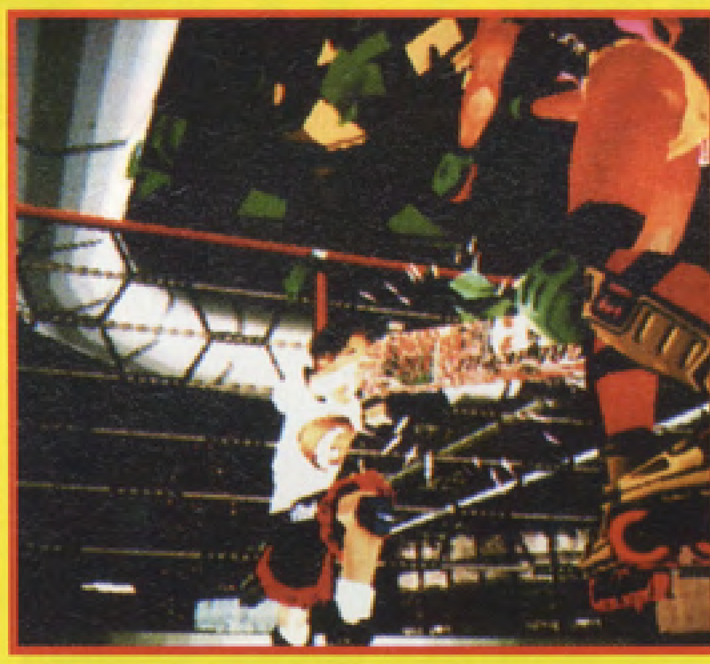
SATURN | SEGA | AZIONE | DICEMBRE



Il nuovo gioco dei Climax, i creatori di **Landstalker** è in arrivo per Saturn. **Dark Saviour**, seguito non ufficiale di uno dei migliori rpg a 16-bit, ha richiesto oltre nove mesi di programmazione e miscela ambienti isometrici con poligoni pre-renderizzati di grande effetto. Se tutto va per il verso giusto, saremo in grado di presentarvi un'anteprima colossale il mese prossimo...

nuovi coin-op

FIGHTING VIPERS E VIRTUA FIGHTER 3



E' imminente nelle sale giochi italiane il nuovo picchiaduro poligonale della Sega, Fighting Vipers del quale abbiamo parlato per la prima volta due mesi fa. Secondo alcune indiscrezioni, nel corso del gioco dovrebbero fare una rapida apparizione anche un paio di lottatori di Virtua Fighter.

Per quanto riguarda il terzo episodio della saga poligonale più massiva dell'universo, intanto, ci è giunta notizia che il nuovo episodio vanterà un rivoluzionario sistema di interazione con il background che consentirà di effettuare una nuova serie di mosse: potremo per esempio sradicare un albero e spatasciarlo sulla crapa del nostro avversario... Anche il sistema delle combo sarà fortemente innovativo, ma per ulteriori informazioni vi rimandiamo al prossimo numero di Sega News.


I Belée
GIOCHI PER VOI
CONSOLLES department
A SOLE L.749.000
SONY PlayStation
L.208.000
S.NINTENDO PAL +PAD +RF UNIT
+S.MARIO ALL S.(4 giochi) = L.238.000
SEGA
L.208.000
MEGA DRIVE II ITA + PAD
+RF UNIT + ALIMENTATORE
3DO
L.698.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO
GAME BOY
L.129.800
GAME BOY + TETRIS + PILE
GAME BOY + PILE = L.98.000
VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO
Sei un rivenditore
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684
the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS
ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49
ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2
BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5
BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12
FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32
FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69
GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8
GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44
MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59
MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22
MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19
PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"
PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156
PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87
ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27
SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89
TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b
TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54
TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a
CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES
Questi games li puoi trovare a Milano
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72
GAME BOY
SEGA®
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSì
Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

MIGHTY POWER THE

Potrebbe essere la più grande bufala del secolo, presentarsi con una grafica assurda, un sonoro da Spectrum, ingiocabilità all'inverosimile e longevità da vergogna. Ma ugualmente i bambini faranno di tutto per comprare il nuovo gioco dei **Power Rangers**. Quando svariati anni fa venne importato un telefilm giapponese intitolato Megaloman, molti ne derisero la rudimentalità e lo scarso livello interpretativo degli attori. Le scene più bersagliate furono quelle dei combattimenti, in cui attori rivestiti goffamente inscenavano lotte tra titani in miniature di città perennemente in fiamme. Nessuno avrebbe mai pensato che ad una tale schifezza (da me comunque adorata!), qualcuno si sarebbe mai ispirato. Eppure vennero i **Power Rangers** e il loro incredibile successo di pubblico, ora più che mai sulla cresta dell'onda grazie alle uscite di videogiochi ad essi dedicati. In particolare, quello che a breve uscirà per Megadrive dovrebbe essere un picchiaduro tra i più cattivi degli ultimi tempi. Si parla addirittura di un motore in grado di far sembrare quello di **Streets of Rage 3** datato, se non primitivo. Lo spirito della serie televisiva dovrebbe inoltre essere garantito anche da un supporto grafico di prima scelta, degno di rappresentare sul video le sfavillanti calzamaglie colorate dei quattro (o cinque? Tu che sei un esperto, Log, puoi dirci quanti sono?) eroi. Se vi interessa il mio modestissimo parere non farei vedere mai un programma del genere a mio figlio, figurarsi regalargli un gioco. Quindi, non solo vi attende un difficile compito di reperimento denaro, ma anche uno più arduo di raggiramento-matusa.





VR TRO

Violenza, violenza e ancora violenza. I videogiochi non sanno trattare altro argomento. In principio erano contestualizzati in ambiti sportivi, regolamentati da norme e disciplinati da arbitri. I limiti a cui si andavano incontro erano sostanzialmente due: quelli della natura umana e quelli delle regole. Alla fine, il vincitore salutava l'avversario e tutto finiva in un bagno di colori e musichette. Oggi, i videogiochi che prevedono combattimenti sono inscenati in ambienti apocalittici, decadenti, abbandonati all'anarchia di una pseudo-organizzazione, che ammette qualsiasi tipo di tecnica immaginabile. Sempre più spesso, poi, accade che il destino dello sconfitto ricada nelle mani del vincitore, il quale è abilitato a farne carne da macello nel modo che più gli aggrada. Alla sportività si è dunque andato a sostituire l'ingrediente della spettacolarità, crudamente condita di violenza e altra roba impronunciabile. Al di là di ogni moralismo, la vacuità di tale approccio potrebbe davvero lasciare molto perplessi, nel senso che a lungo andare una tale scelta potrebbe cominciare a far germogliare il seme della monotonia. Ad ogni modo, questo ennesimo gioco di combattimenti dovrebbe garantire un tasso di divertimento almeno pari a quello di molti titoli già disponibili sul mercato, presentandosi con la canonica formula di combattimenti tra il personaggio scelto dal giocatore e la sfilza di guerrieri tanto fantasiosi quanto improbabili. Mosse speciali, salti acrobatici, combo e cazzottoni saranno anche qui gli elementi principali, ai quali saranno saggiamente miscelati altre chicche che per il momento ci riserviamo dall'elencarvi. Non so quanto le foto riescano a dirla tutta sulle potenzialità del titolo, anche perché appartenenti ad una versione completa per il 90%, ma la vera essenza potremo descriverla solo dopo aver martellato per un po' il joypad con il prodotto finito. Resta il fatto che si dovrebbe trattare del solito opportunista, cioè l'ennesimo titoletto in cerca di guadagni in un genere tanto gettonato. Prima di prendere decisioni troppo affrettate, allora, vi consiglio di non dare retta alla vostra sete di lotte e aspettare pazientemente la prova su video e conseguente recensione della vostra amata rivista.





MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE



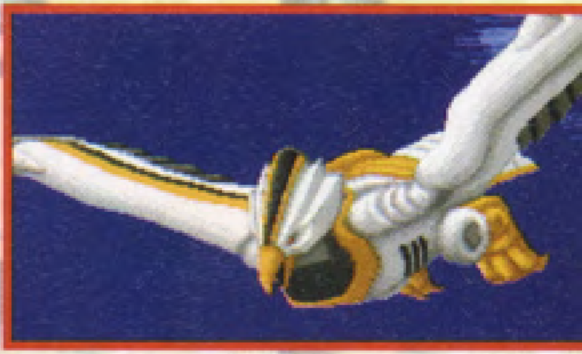




CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	IMMINENTE





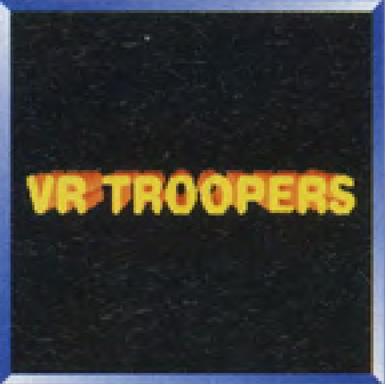


ROBA DA MATTI!

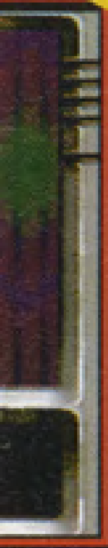
Power Rangers non è solo il titolo di un telefilm, ma una vera e propria moda, tanto completa ed esasperata al punto da forgiare un gergo tutto particolare. Uno dei nuovi vocaboli sfornati ha ottenuto un posto in questo titolo: si tratta degli Zord, quelle macchine particolari alle quali i Rangers hanno accesso e voi, a vostra volta, potrete accedervi attraverso loro. In alcuni livelli di intermezzo potrete poi averne il controllo diretto, per la gioia di tutti quelli che hanno sempre sognato un'esperienza del genere. Ancora una cosa, qualcuno vuole avere la pazienza di spiegarmi che diavolo sono 'sti Zordesi, please?

OPERS



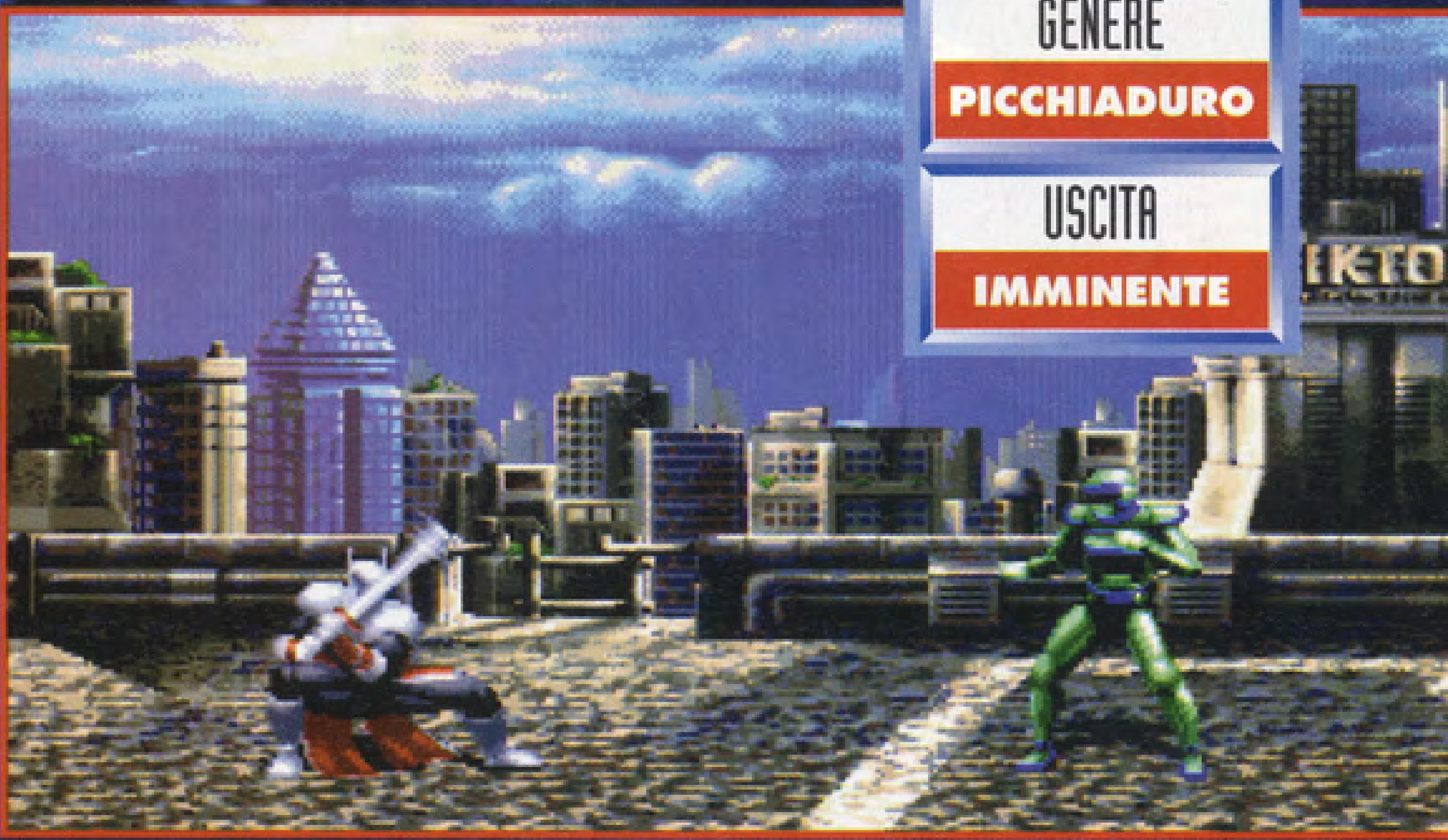


CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	IMMINENTE









Virtua Fighter



Gli entusiasmi per **Virtua Fighter Remix** non si sono ancora spenti, ma l'eccitazione per il sequel del migliore picchiaduro poligonale della storia dei videogames sta raggiungendo livelli semplicemente insostenibili.

Dopo una serie di parziali delusioni (**Shinobi, Daytona, Grand Chaser**, lo stesso **Virtua Fighter**), la Sega è corsa ai ripari sviluppando un nuovo e più potente sistema operativo in grado di incrementare nettamente le potenzialità della console, rendendo fattibili conversioni a prima vista impossibili. Uno dei primi titoli basati sull'OS 2.0 è proprio **Virtua Fighter 2**, che rappresenta, almeno secondo le intenzioni della Sega, il primo prodotto di una nuova generazione di videogiochi a 32-bit.

Dopo mesi di attesa, Virtua Fighter 2 è finalmente prossimo al completamento. Nessun altro gioco per nessun'altra console della nuova generazione ha ricevuto un'attenzione simile da parte della stampa e dei videogiocatori di tutto il mondo. Virtua Fighter 2 è, a tutti gli effetti, il progetto più importante della Sega per questo 1995. Noi di Mega Console - come sempre, del resto - lo abbiamo visto per primi e siamo lieti di presentarvi un dossier esplosivo.



La storia di questa conversione è appassionante quasi quanto un film: l'AM2 ha cominciato a lavorare a **Virtua Fighter 2** quando ancora **Daytona USA** era in fase di conversione. All'inizio dell'anno, la divisione della Sega è stata suddivisa in tre gruppi differenti e a ciascuno di essi è stato assegnato un progetto specifico: **Daytona USA, VF2** e **Virtua Cop** (vedi **Saturn Zone**) rispettivamente. Quando Yu Suzuki annunciò che **Virtua Fighter 2** sarebbe stato disponibile per Saturn la scorsa estate, non aveva fatto i conti con le difficoltà che lo splittaggio dell'AM2 avrebbe incontrato. Per completare nei tempi previsti **Daytona USA**, infatti, il primo team si è visto costretto a richiedere la collaborazione dei programmatori impegnati su **Virtua Fighter 2**, rallentando notevolmente lo sviluppo del picchiaduro. Tra i coders "arruolati" per terminare **Daytona** entro il primo di aprile '95 (ultima deadline concessa dalla Sega), c'era anche il leggendario Keiji Okayasu, uno dei migliori programmatori della grande "S". Una volta completato **Daytona,** il secondo team ha potuto riprendere i lavori sul beat'em up. Nel frattempo Suzuki ha presentato il nuovo sistema operativo del Saturn basato sull'SGL (Sega Graphics Library), in grado di gestire tutti e otto i processori del Saturn, laddove le precedenti applicazioni ne sfruttavano una minima parte. Il 24 marzo scorso, durante una spettacolare conferenza stampa, Suzuki ha dimostrato le incredibili potenzialità del nuovo OS attraverso un demo non giocabile di **VF2** in cui venivano mostrate le evoluzioni pirotecniche di Pai, una delle combattenti virtuali del celeberrimo picchiapicchia. Non si contavano le mascelle frantumate dopo la presentazione...

La conversione di **Virtua Fighter 2** è stata affidata principalmente a Okayasu, il quale in precedenza aveva sollevato più di un dubbio sulla possibilità di ottenere una conversione perfetta del coin-op su Saturn. Grazie all'SGL, tuttavia, una versione al 100% fedele all'originale diventava possibile. La conferma è arrivata qualche settimana dopo: al Tokyo Toy Show di giugno, l'AM2 aveva preparato un fantastico demo di **Virtua Fighter 2** che ha obliterato in un colpo solo i vari **Tekken/Toshinden/Zero Divide** visti su PlayStation. Il demo includeva quattro lottatori (Lion, Shun, Pai e Lau) che combattevano all'incredibile velocità di 60 frames al secondo, proprio come al bar.

Una delle difficoltà maggiori che l'AM2 ha affrontato è stata quella di replicare perfettamente le oltre 2000 mosse del coin-op, ma, con una punta di orgoglio, Suzuki ha confermato che la versione Saturn le possiede tutte, fino all'ultima.

I PERSONAGGI

Una parte del team ha lavorato esclusivamente sui lottatori, mentre l'altra si è dedicata ai fondali. Sebbene il numero di poligoni impiegati nella versione Saturn sia inferiore al coin-op, l'AM2 ha sfruttato le eccellenti capacità di texture-mapping del Saturn per ottenere risultati sorprendenti, tanto che oggi risulta difficile distinguere le due versioni. Non solo: se il Model 2 può abbinare un solo colore alla volta per poligono, il sofisticato hardware del Saturn consente di ottenere sfumature combinate di ben sedici colori, il che, dal punto di vista estetico, è determinante per ottenere una qualità semplicemente impressionante.

tua ter 2

I FONDALI

I fondali di **Virtua Fighter 2** sono stati creati sfruttando le potenzialità bidimensionali della console a 32-bit Sega. I *backgrounds* sono formati da una serie di livelli di parallasse ai lati del ring. Zoomando sui lottatori all'inizio degli incontri, potrete cogliere la sottile espansione dell'area di gioco principale. I risultati ottenuti sono semplicemente incredibili e differiscono in maniera minimale dal coin-op. La velocità dell'azione è a 60 frames al secondo. La presentazione di una seconda generazione di demo completi al 20% all'IFA di Berlino e all'ECTS di Londra, ha mostrato cosa il Saturn è in grado di fare quando viene programmato dalla gente giusta. Molti sviluppatori hanno affermato che sarebbe tecnicamente impossibile ottenere risultati simili a quelli dell'AM2 sulla PlayStation. Infatti, sebbene il ring tridimensionale e i lottatori in texture mapping sarebbero potenzialmente replicabili dalla console Sony (e **Tekken** ne è la dimostrazione), le zoomate in tempo reale dei fondali in parallasse sono improponibili sulla PlayStation, se non a costo di rallentamenti e sacrifici in termini di risoluzione grafica.

CHE COSA MANCA ANCORA?

Al momento di andare in stampa, L'AM2 deve terminare alcuni dettagli. I lottatori, ad esempio, abbisognano di ulteriore texture mapping e di ombreggiature. Shun è sproporzionato rispetto agli altri (lo potete verificare dagli *screenshots* pubblicati in queste pagine) e Jeffry richiede qualche ritocco. Mancano ancora gli accessori dei vari combattenti, come la bottiglia di Shun e il blocco di legno di Kage. I fondali non sono completi al 100%: mancano alcune animazioni come i lampi dello stage di Sarah oppure le foglie dello stage di Lau. Suzuki ha comunque confermato che la versione finale sarà perfetta in ogni senso. Quanto dovremmo aspettare ancora? Considerando che **Sega Rally** è ormai in dirittura d'arrivo (il gioco è completo al 70-75%), non escludiamo che il racing dell'AM3 esca prima di **Virtua Fighter 2**. Ci auguriamo solo che l'AM2 si prenda tutto il tempo necessario per debuggare il gioco e perfezionarlo alla grande: non vorremmo trovarci di fronte a un altro **Remix** tra qualche mese...





*Queste immagini sono tratte da una versione completa al 65% di Virtua Fighter 2, presentata durante il JAMMA Show di Tokyo. La risoluzione del gioco è di 704*480 e le animazioni si susseguono a 60 frames al secondo*





I miglioramenti rispetto al primo Virtua Fighter e allo stesso Remix, sono più che evidenti e questo grazie al nuovo sistema operativo della console Sega







CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PICCHIADURO

USCITA
IMMINENTE



I fondali sono stati realizzati in 2D avanzato, che simula il 3D del coin-op. I risultati non sono meno impressionanti dal punto di vista estetico



Keiji Okayasu il programmatore dell'AM2 che si sta occupando del progetto (Yu Suzuki svolge un ruolo di supervisione, ovvero si becca la grana, risponde alle domande dei giornalisti e fa ciao con la manina nelle foto...) sostiene che una fedele conversione di Virtua Fighter 2 sarebbe semplicemente impossibile su PlayStation...

TORCICOLLO

La versione Saturn di **Virtua Fighter 2** include già i movimenti del collo dei lottatori, una caratteristica avanzata del coin-op che francamente non pensavamo potesse essere convertita così rapidamente. Secondo Okayasu, che si sta occupando del progetto, la routine non è particolarmente complessa: *"Abbiamo completato quella sezione molto prima del previsto: il team che ha sviluppato il movimento delle dita dei lottatori ci ha aiutato a perfezionare la routine del collo."* Realismo senza limitismo, potremmo dire a questo punto...



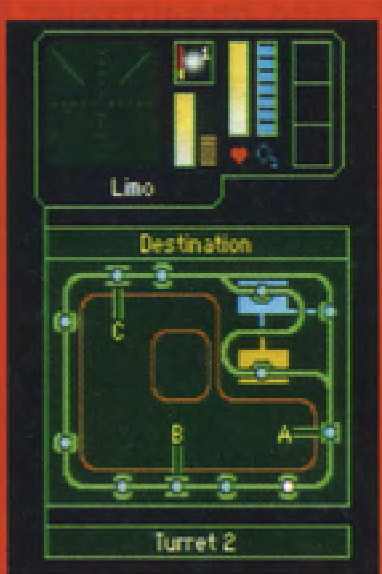






DEF 5

Per gli addetti ai lavori, Cambridge non è conosciuta semplicemente come la sede di uno dei migliori college della Gran Bretagna, ma soprattutto perché costituisce il quartier generale dei Millenium, uno dei team di sviluppo più attivi del Vecchio Continente. Mega Console è andata a checkare il loro ultimo progetto a 32-bit...

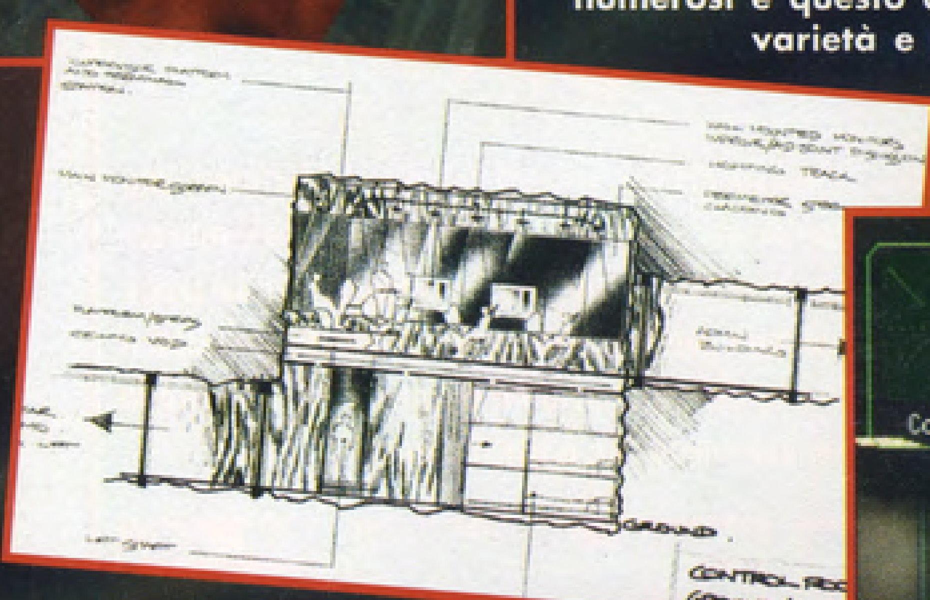


Il radar vi segnala la posizioni dei tarpani nonché dei distributori automatici di coca cola.

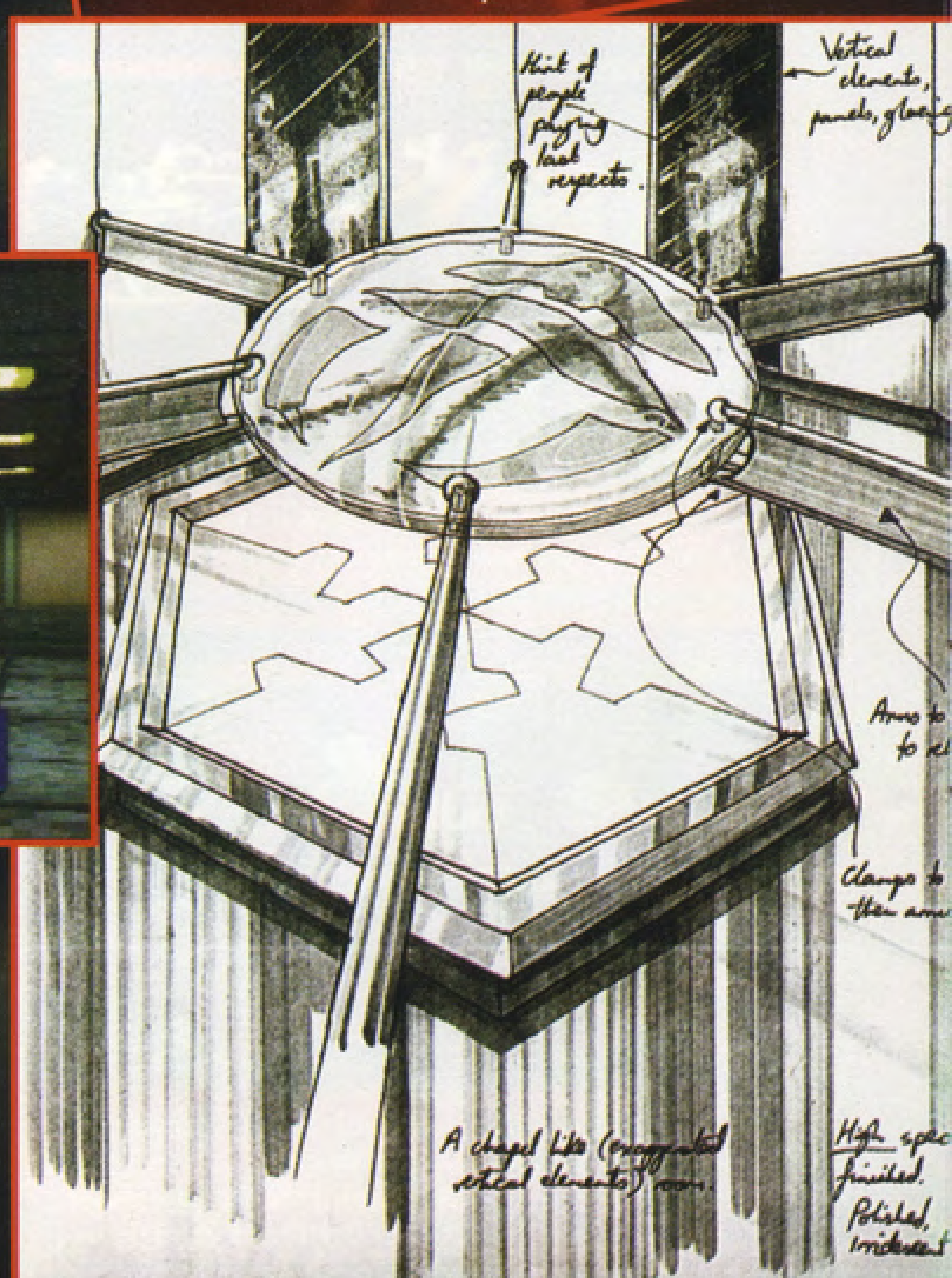
Defcon 5 è il primo gioco per Saturn targato Millenium ed è, sostanzialmente, un poderoso film interattivo che, sulla carta, dovrebbe unire la spettacolarità visiva di film come *Aliens* alla giocabilità di **Wing Commander**. Ommadonna, questa l'abbiamo già sentita... Ok, ok, prima di allarmarsi (fino ad oggi i prodotti in full motion video hanno oggettivamente deluso tutti), vale la pena di analizzare **Defcon 5** in profondità. L'azione si svolge in un futuro ipertecnologico che cita abbondantemente da tutta la letteratura sci-fi degli ultimi anni, miscelando cyberpunk a post-apocalittismo. Nei panni di un tecnico della Tyron Corporation, venite assegnati alla MRPS base, una miniera spaziale nonché conglomerato difensivo perfettamente autosufficiente. Il vostro compito consiste nell'installare un nuovo programma per il complesso al fine di aggiornarne le difese elettroniche. Ma le cose cominciano a incasinarsi di brutto sin dalle prime battute: omicidi, esplosioni misteriose, guasti, sabotaggi e furti di fumetti dalla vostra collezione privata... A questo punto, avete tre opzioni: difendere la base da un nemico invisibile, cercare di scoprire che cappero sta succedendo, oppure tentare di organizzare la fuga prima di lasciarci le penne al sugo. A seconda delle vostre scelte, il gioco si svilupperà in modo differente. I finali possibili sono numerosi e questo dovrebbe assicurare una certa varietà e longevità a quello che si presenta come un prodotto sicuramente articolato.













I corridoi saranno interamente texture mappati quando il gioco sarà finito...







QUATTRO SECONDI ALL'AUTODISTRUZIONE



▲ *Defcon 5 è una complessa simulazione spaziale caratterizzata da un look cinematografico, anche se da questa foto proprio non si direbbe...*

I sistemi di difesa della base MRPS sono completamente automatizzati: il vostro compito è quello di supervisionarli e correggere eventuali disfunzioni, qualora si presentassero. L'importanza della vostra missione vi spinge a diffidare di qualunque individuo che incontrerete all'interno della base: potreste trovarvi di fronte, infatti, a spie di altre compagnie minerarie che faranno di tutto per sabotare il conglomerato al fine di favorire le imprese concorrenti. L'unico compagno di cui potete fidarvi è un computer - il VOS - che vi aggiorna costantemente sulla situazione della base. Una volta collegati al sistema elettronico generale, potrete accedere ad una serie di informazioni relative allo status delle difese e delle risorse del complesso. Il VOS è sicuramente il computer simulato più sofisticato mai visto in un videogioco. Le sue risposte sono fornite in forma vocale, come l'HAL 9000 di *2001: Odissea nello Spazio* e la Mother di *Alien* (non a caso la voce dell'elaboratore di **Defcon 5** è femminile). Il VOS include anche un sistema di difesa contro eventuali attacchi alieni. In ogni livello della base sono dislocate telecamere e droidi di sicurezza direttamente controllati dal computer centrale. Le opzioni e i menu disponibili sono semplicemente impressionanti. **Defcon 5** offre una notevole varietà di situazioni, ma la struttura di gioco è comunque riassumibile in tre momenti fondamentali: nel primo dovete gestire il sistema difensivo del complesso attraverso il computer generale. La base è protetta da cinque cannoni laser dislocati su altrettante torri: evitate di sovraccaricarne una in particolare altrimenti il suo surriscaldamento potrebbe portare al collasso l'intero sistema. La seconda sezione di gioco consiste in una serie di sequenze alla **Doom/Robotica**: dovrete eliminare gli infiltrati prima che questi freddino voi (vedere il box **Rage Against The Machine**). La terza è ancora in fase di programmazione e alla Millenium hanno preferito non rilasciare alcuna dichiarazione in proposito... Uffa, non vale!



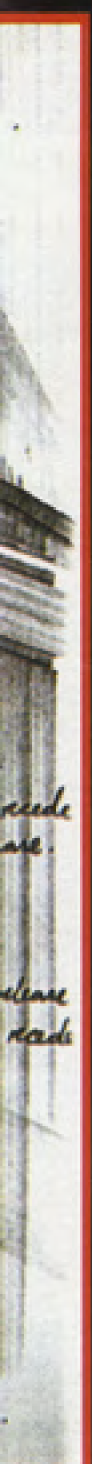
▲ *La tipa sembra appena uscita da una puntata di Melrose Place...*

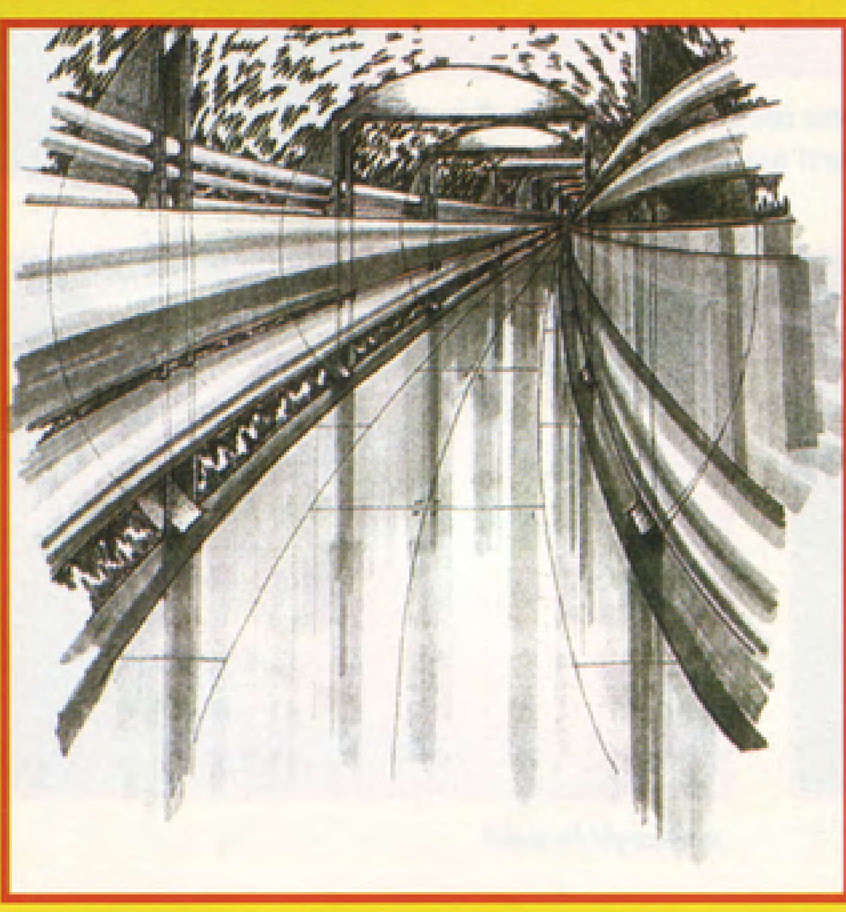


Ed eccolo qui, il complesso MRPS. Sembra un residence dell'Alpitour, vero?



CARTE DA GIOCO

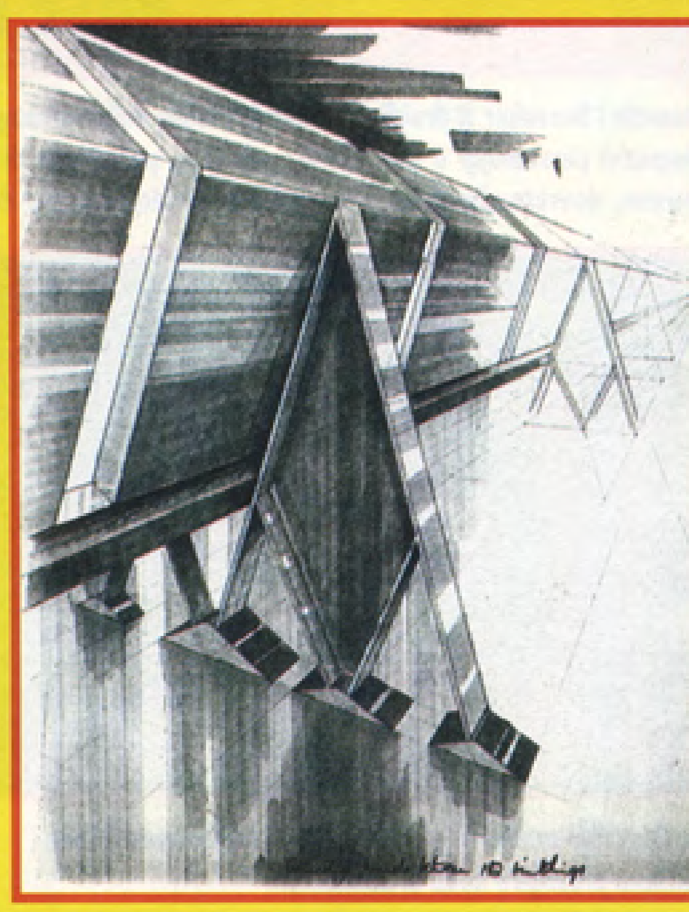




Realismo è la parola d'ordine dei Millenium che dai tempi di **James Pond** di progressi ne hanno fatti. E parecchi. Prima ancora di cominciare la programmazione vera e propria, ogni singolo aspetto del gioco è stato più volte schizzato e perfezionato su carta. In questa pagina potete vedere alcuni dei disegni della base MRPS che vanta la bellezza di sette piani (come nel leggendario racconto di Dino Buzzati) e un sistema di collegamento su monorotaia, una sorta di metropolitana hi-tech (qualcuno ricorda *Spazio 1999*?). Architetti e grafici professionisti hanno svolto gran parte del lavoro cartaceo, garantendo ai programmatori un canovaccio da seguire ed emulare su schermo. *Check this out!*

Se volete rifare la vostra cameretta potreste ispirarvi al look futuristico e ultra-tecnologico del complesso

Questi schizzi sono stati realizzati da un architetto professionista, che vi piaccia o meno...









CASA PRODUTTRICE
GT INTERACTIVE

GENERE
FILM INTERATTIVO

USCITA
DICEMBRE

DIFFICILE, MA NON TROPPO

Defcon 5 include un livello di difficoltà "intelligente", che saggia in tempo reale le capacità del giocatore e corrisponde a queste una serie di ostacoli calibrati. Detto in altri termini, più siete bravi e maggiori saranno le difficoltà che dovrete affrontare. I giocatori meno smaliziati avranno più a tempo a loro disposizione per imparare a padroneggiare il VOS, mentre i più esperti si ritroveranno a fronteggiare attacchi esterni e sabotaggi da parte degli infiltrati sin dalle prime battute. Per via dell'enorme numero di parametri in campo, alla Millenium hanno speso ben sei mesi ad aggiustare il livello di difficoltà del gioco, rendendolo dinamico e adattivo.

Il team inglese ha curato ogni singolo aspetto del gioco: pensate addirittura che la qualità dell'aria nelle varie sezioni della base influisce sull'efficacia dei vostri laser. Nel caso che il livello di ossigeno scenda a livelli minimi, il computer bloccherà automaticamente l'intera area, separandola dal resto del complesso grazie a poderose porte a tenuta stagna. A questo punto dovrete trovare il modo di aprire i vari compartimenti e riequilibrare la concentrazione di ossigeno all'interno della struttura altrimenti morirete soffocati... Massivo, eh?



▲ *Il sinistro logo della Tyron Corporation è onnipresente. Lo trovate persino sulla carta igienica della base...*





RAGE AGAINST THE MACHINE

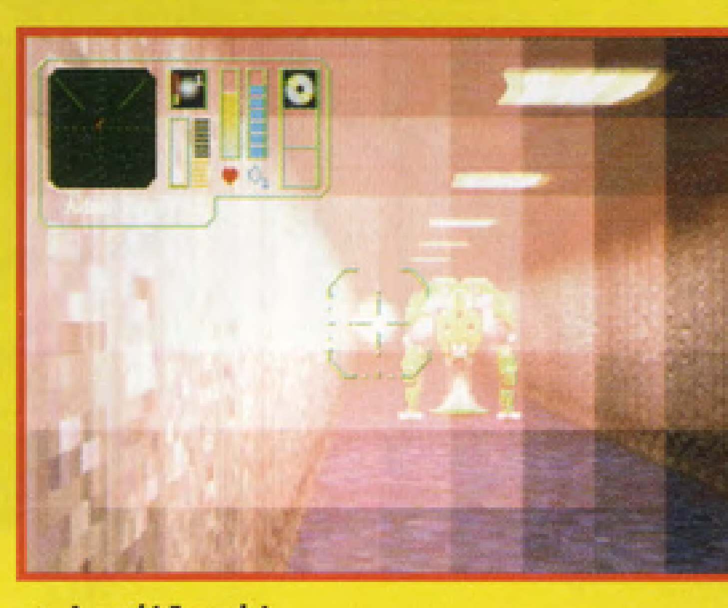
Quando i Berseker (i droidi da combattimento delle compagnie concorrenti) riescono ad infiltrarsi all'interno della base, sono cacchi amari. L'obiettivo di questi simpatici personaggi è terminarvi, quindi se pensavate di risolvere il tutto a tarallucci e vino, beh, fareste meglio a darvi una svegliata. Nella sezione alla **Doom**, dovrete affrontare i tarpani nei corridoi metallici della base, infestati dai cattivi. Buona fortuna, cocchi!



▲ *Quei due puntolini gialli in rapido avvicinamento non lasciano presagire nulla di buono...*



▲ *Sorpresona! Un paio di Berseker si apprestano a scaricarvi addosso un bel siluro...*



▲ *Aaargh! Fa male!*

CON IL NUOVO ANNO, COPIARE COSTERÀ DI PIÙ!

MICROLINK SHOP

Microsoft PUNTO DI CONTATTO

Se sei uno studente iscritto a tempo pieno a scuole medie inferiori o superiori o Università, avrai la possibilità di ricevere direttamente a casa tua i CD dei prodotti originali Microsoft.

APPLICAZIONI
Licenza studente **149.000 +IVA**

OFFICE PROFESSIONAL 7.0 WIN95 Italiano o OFFICE STANDARD PER MACINTOSH Italiano

STRUMENTI E SVILUPPO
Licenza studente **149.000 +IVA**

VISUAL C++ 4.0 PROFESSIONAL e VISUAL BASIC 4.0 PROFESSIONAL Italiano

SISTEMI OPERATIVI
Licenza studente **99.000 +IVA**

WINDOWS 95 Italiano e WINDOWS NT 3.51 Italiano

Microsoft

RISERVATO AGLI STUDENTI*

LICENZA STUDENTE

*ATTENZIONE: questa promozione è valida solo per studenti iscritti a tempo pieno a scuole medie inferiori, superiori o Università. Disponibilità dei prodotti ad anno nuovo.

Microsoft Home · Microsoft Home · Microsoft Home · Microsoft Home · Microsoft Home · Microsoft Home · Microsoft Home · Microsoft Home · Microsoft Home · Microsoft Home



Space Simulator+ Joystick digitale
L. 180.000
(L.211.500 IVA inclusa)



Flight Simulator 5.1+ Joystick digitale
L. 185.000
(L.217.270 IVA inclusa)



IL VIDEOGIOCO DEL MOMENTO !!
Fury 3+Joystick digitale
L. 165.000
(L.194.100 IVA inclusa)



Animali da scoprire+ Civiltà Antiche
L. 209.000
(L.242.440 IVA inclusa)





Creative Writer+ Fine Artist
L. 175.000
(L.203.000 IVA inclusa)

SUPER HARDWARE KIT



Tastiera+Mouse+ Joystick digitale
L. 289.000
(L.343.910 IVA inclusa)



Tastiera+Mouse
L. 199.000
(L.236.810 IVA inclusa)

Microlink

Tel. 055/42.24.670 - Fax 055/42.24.679



Entra in uno dei negozi Microlink e goditi lo spettacolo!

FIRENZE Via M. Sbrilli, 4 Tel. 055/4250041
AREZZO (S. Giovanni V.no) Via S. Lavagnini, 219 Tel. 055/9121021
AOSTA Via Kaolack, 20 Tel. 0165/45333
BARI V.le Papa Giovanni XXIII,125 Tel.080/5560007
BERGAMO Via Moroni, 165 Tel. 035/258230
BOLOGNA Via Ferrarese, 108 Tel. 051/369912
BOLZANO Via Rovigo, 22 Tel. 0471/916514
IMPERIA (Vallecrosia) Via col. Aprosio, 564 Tel. 0184/250950
LIVORNO Via L. Cambini, 19 Tel. 0586/210311
LUCCA (Lunata) Via Pesciatina, 97/c Tel 0583/429392
MILANO (Paderno D.) Via Fante d'Italia, 7 Tel. 02/99043653
NAPOLI Via Luca Giordano, 51 Tel. 081/5561349
ORVIETO (TR) Via Loggia dei Mercanti, 14 Tel. 0763/316116
PALERMO Via Mongerbino, 41 Tel. 091/201033
PAVIA Viale Partigiani 8/E Tel. 0382/22759
PERUGIA Via Adriatica,111 Tel. 075/ 5990922
PISA (Ghezzano) Via Carducci, 62c Tel. 050/878779
PISTOIA Viale Adua, 183 Tel. 0573/366035
PISTOIA (Monsummano Terme) Via Empolese, 36 Tel. 0572/953618
PRATO Via Giotto, 5/7/11 Tel. 0574/31403
REGGIO EMILIA Via Ampere, 1/L Tel. 0522/513240
RIMINI Via Pascoli,37/A Tel. 0541/392737
ROMA Viale Tirreno, 207 Tel. 06/88642132 - 88327393
ROMA Via Etruria, 71 Tel. 06/70450708
SALERNO (Battipaglia) Via Brodolini,1 Tel. 0828/344233
SIENA (Belverde) Via Sicilia, 5 Tel. 0577/51134
SIENA (Poggibonsi) Largo Usilia, 25 Tel. 0577/981510
TORINO Via Frejus, 35/A Tel. 011/4336050

Hanno creato alcuni dei migliori titoli a 16-bit della pluriquinquennale storia del Megadrive: Gunstar Heroes, Alien Soldier e più recentemente Light Crusader, solo per citare i più noti. Stiamo ovviamente parlando dei Treasure, uno dei team nipponici più attivi sulle scene videoludiche e tuttavia quasi sconosciuto al grande pubblico occidentale. Eccezion fatta per i lettori di Mega Console, ovviamente...



GUARDIAN



Mi sembra ieri, eppure sono passati quasi due anni da quella afosa giornata di giugno, quando i coders giapponesi hanno cominciato a lavorare al loro primo videogioco per Saturn. Il tempo vola quando ci si diverte, vero? Ebbene sì: dopo aver entusiasmato i megadrivers di mezzo mondo con una serie di titoli di altissima qualità e di grande originalità, i Treasure puntano ora a conquistare anche l'altra metà del cielo videoludico, quella che si è convertita al verbo dei 32-bit. **Guardian Heroes** ha tutte le carte in regola per imporsi come un piccolo-grande classico. E' caratterizzato da un look anomalo, ha una grafica che più manga non si può per tacere della giocabilità che sta a metà tra la frenesia totale e l'incontrollabilità definitiva. **Guardian Heroes** è uno slash'em up che cita *Bastard!*, *Dungeons & Dragons* e **Shinobi** e talvolta persino i *Pensieri* di Pascal.



Hmmm, mi farei proprio un bel panino con speck e provolone...

Con credenziali del genere, il titolo dei Treasure è chiaramente destinato a suscitare grande entusiasmo, ma prima di sprecarsi in frasi fatte e di annunciare capolavori a destra e a manca come fanno molte altre riviste del settore, sarà opportuno descrivere più dettagliatamente il gioco in questione. Le forze del male hanno preso d'assedio la vostra cittadina, un insediamento urbano pseudo-medioevale che ricorda vagamente Besana Brianza in aprile. A capo di un battaglione di mercenari, dovrete fare l'impossibile per fermare l'invasione diabolica, affrontando una serie di mostri abominevoli quasi quanto il celeberrimo uomo delle nevi. L'azione si riduce ad una serie di furiosi combattimenti in livelli bidimensionali, come nella saga di **Golden Axe** (a parte **The Duel**) o di **Streets of Rage**. Gli scenari sono eterogenei e splendidamente realizzati: si passa dalle canoniche foreste incantate alle tenebrose catacombe di **Dungeon Master**, senza dimenticare la guerriglia urbana nel paesiello natio (qualcuno ricorda **Sword of Sodan** per Amy? C'entra poco, ma fa tanto *"cultura videoludica"*) e il ricorrente Castello Infestato. **Guardian Heroes** include ben sei personaggi differenti che potrete selezionare a vostro piacimento. Ognuno di essi eccelle in un'arte particolare: magia, combattimenti, velocità etc. Come? No, nessuno è specializzato in papirologia applicata, sorry.

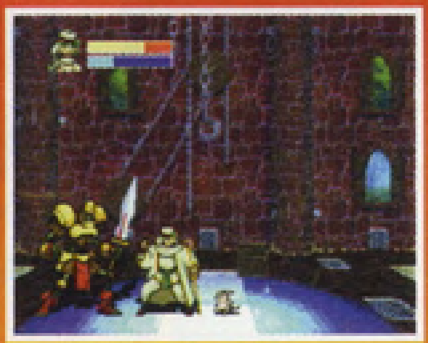


MAGILLA!

Una delle peculiarità di **Guardian Heroes** consiste nella possibilità di usufruire di un gran numero di attacchi magici, nella migliore tradizione di **Shinobi**. In questa pagina potete vedere solo alcune delle armi soprannaturali a vostra disposizione. Ovviamente, l'utilizzo di queste tecniche è regolato dalla quantità di energia magica accumulata: più ne avete e maggiori saranno i danni che potrete infliggere ai tarpani. A differenza di **Shinobi**, in cui il giocatore poteva (e in fondo può, se ci gioca ancora, magari in questo esatto momento, pensate che caso...) selezionare direttamente l'attacco, in **Guardian Heroes** è necessario combinare più icone per ottenere gli effetti desiderati. Va precisato che durante la selezione, il nostro personaggio è vulnerabile agli attacchi degli avversari. Non solo: gli attacchi magici più devastanti richiedono più tempo di quelli "semplici" per raggiungere una certa efficacia distruttiva e durante la loro preparazione, siete ovviamente in balia dei nemici. Olé, disse il facocero mentre veniva allegramente impalato. Le super mosse sono comunque spettacolari e non mancheranno di entusiasmare anche i fanatici dei beat'em up ad incontri che di fireball ormai dovrebbero già averne viste a galloni...



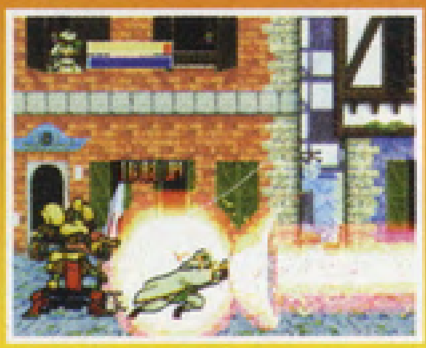
PALLE DI FUOCO



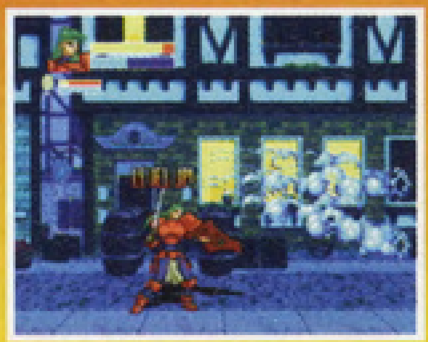
SCUDO DI GHIACCIO



TORNADO



RAGGIO DI ENERGIA



PALLE DI GHIACCIO



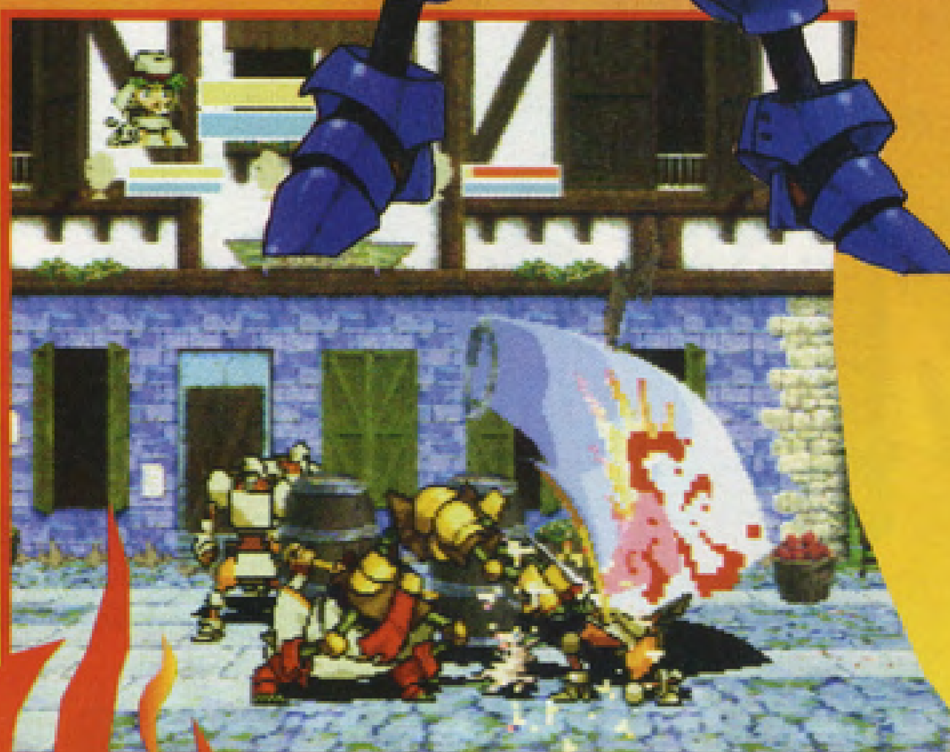
ATTACCO FULMINANTE





HEROES





DEJA VU?

L'azione si svolge su tre piani differenti grazie alle efficaci routines di parallasse sviluppate *nonsisacome* dai Treasure. Premendo un pulsante sul joypad è possibile passare automaticamente dal piano principale a quelli secondari, vedi lo switchamento di prospettiva di titoli come **Daytona** o **Panzer Dragoon** che diventano rispettivamente **Panzer Dragoon** e **Daytona**, ahahahah... Er. I Treasure non sono nuovi a "invenzioni" del genere: già l'originalissimo **Yu Yu Hakusho** per MD incorporava una soluzione analoga o forse solo paperoga. Non solo: i Treasure hanno rivelato anche di essersi ispirati a **Gunstar Heroes** per creare **Guardian Heroes**, che tuttavia non può essere considerato in alcun modo il sequel del bellissimo action a 16-bit. Sia chiaro.



PSEUDO 3D

Come in **Art of Fighting**, anche in **Guardian Heroes** assistiamo a continui effetti di zoom quando i giocatori si allontanano dal piano di gioco principale e si approssimano al background, forse spinti da una inconscia curiosità. L'effetto è notevole e conferisce all'area di gioco un certo spessore, una profondità che è raro trovare di questi tempi in cui tutto il software sembra superficiale e cinicamente laido, o forse siamo noi che vediamo tutto grigioperla, per non dire grigiopirla. Lo scaling avviene in tempo reale grazie alle capacità del Saturn, ma questo lo sapevate già. L'effetto "mal di mare" è pressoché assicurato. Quando giocate in due, potete persino combattere sui piani differenti e darvi un appuntamento in ascensore. Potete addirittura suonare il piano durante le pause tra un livello e l'altro, ma queste sono scelte personali che non ci sentiamo di incoraggiare.

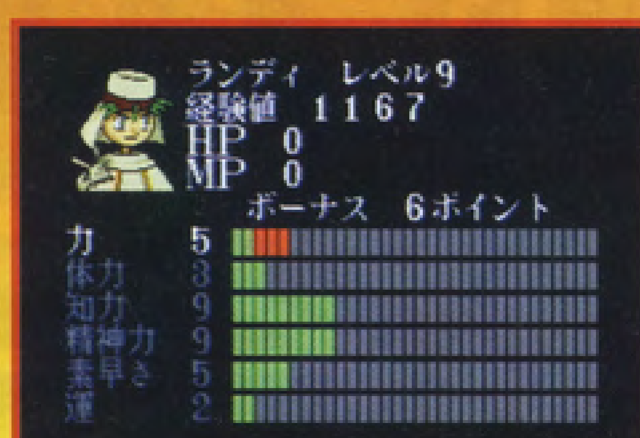






EVOLVERSI

L'unico elemento di **Guardian Heroes** che lo avvicina agli RPG più celebri è la serie di attributi dei singoli personaggi (stamina, attack, defense etc.) che possono migliorare o peggiorare a seconda del vostro comportamento in battaglia e dei power-up raccolti durante l'avventura. Potete inoltre scegliere quale aspetto del vostro eroe incrementare durante i break tra un livello e l'altro, sempre che abbiate finito di suonare il piano di gioco...



QUANDO LA CRICCA SI FA RICCA

Una caratteristica del tutto inedita di **Guardian Heroes** rispetto alla precedente produzione ludica dei Treasure è l'opzione di gioco a sei players, previo acquisto del multitap Sega. In questo modo sarà possibile menare pestoni ai vostri migliori amici in una sorta di combattimento globale più esilarante del leggendario torneo Tenkaichi (chi legge **Dragon Ball** sa di cosa stiamo parlando, gli altri farebbero bene a documentarsi...).



Come avrete certamente già capito, fuoco, fiamme ed esplosioni la fanno da padroni in Guardian Heroes



CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AZIONE
USCITA	INIZIO '96

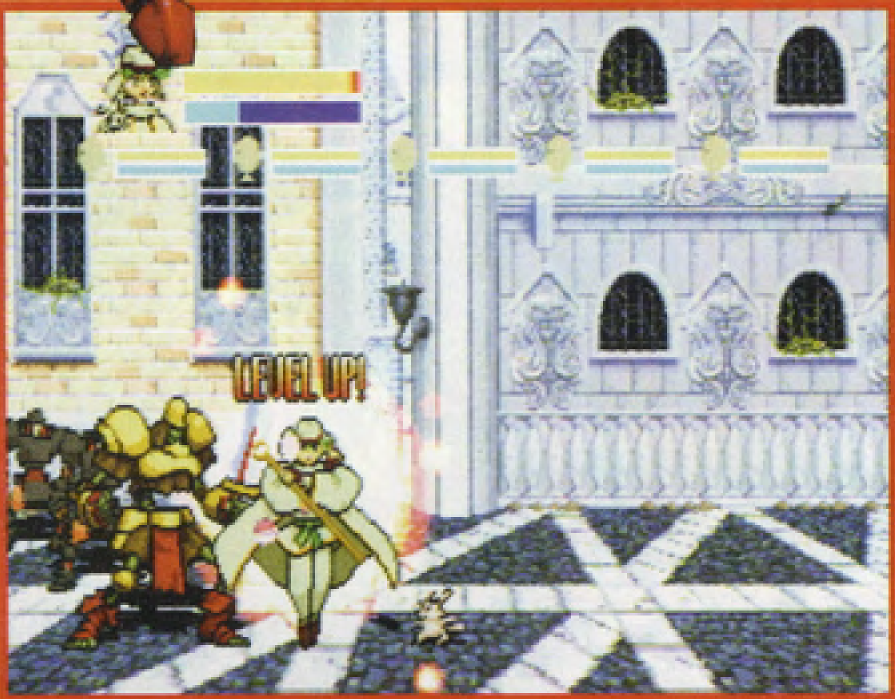




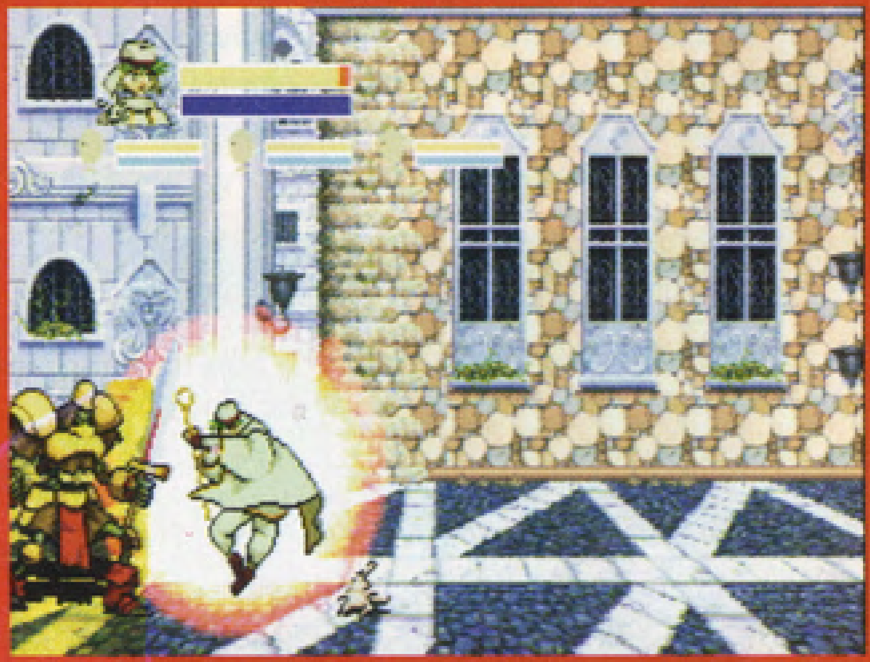




Bestia, come mi girano in questo momento...







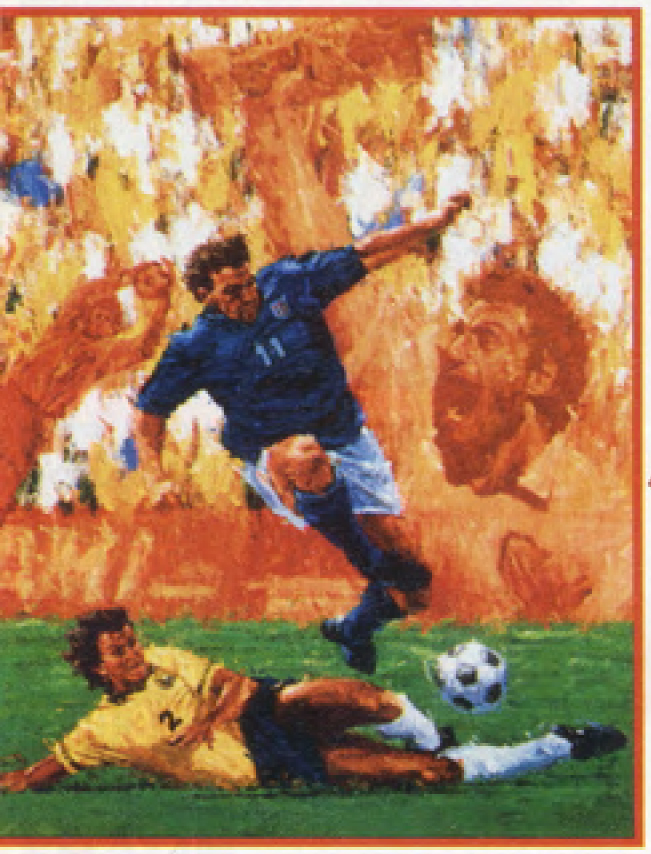
Tutto a un tratto comincio a sentire un gran caldo...







La densità di personaggi presenti su schermo è paragonabile solo a quello della Linea 2 alle 9 del mattino...



Fino ad oggi c'era un motivo per farsi regalare anche il Super Nintendo. Fino ad oggi c'era un titolo per pensare alla vera inferiorità del Megadrive nei confronti del suo acerrimo rivale. Fino ad oggi!!!



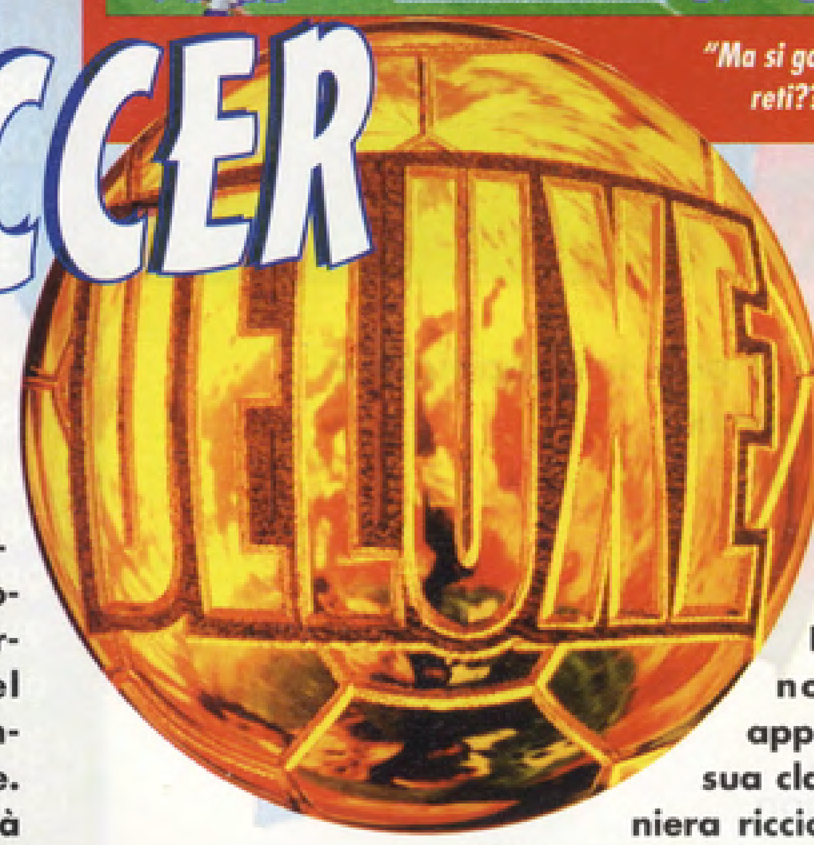
Prego notare i cartelloni pubblicitari inneggianti al Belpaese...



"Ma si gonfiano le reti???" - Log



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER





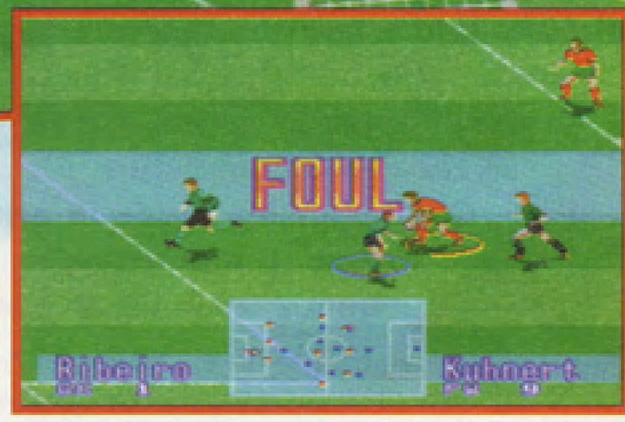


Ci sono delle ragioni profonde alla base dell'acquisto di una console. Esistono delle cause che spingono un normale essere umano a tuffarsi nel mondo dei sistemi casalinghi, sapendo il rischio che tale scelta potrebbe comportare. Ebbene, solo per del software di altissima qualità si può decidere di rincretinirsi tutto il giorno davanti ad un pezzo di plastica (motivo per il quale scrivo anche in questo modo!), rinunciando a palestre, ragazzine e balle varie. In particolare, se ci si innamora di un titolo è possibile che nella turbolenza innescata dai sentimenti si agisca in modo del tutto irrazionale, andando anche a spendere diversi soldoni per una macchina quasi sorpassata dalla tecnologia. E' questo ciò che accade a quelli che vedono e giocano il titolo Konami, il calcio vero su console. Tra breve sarà poi disponibile anche per MD, con il risultato più facile da intuire della caccia sfrenata alla cartuccia. Nessun altro gioco ha infatti una bellezza estetica e una giocabilità raffinata e immediata come questo titolo. Solo in questo gioco le squadre sono identificabili non solo attraverso il colore della maglia, ma anche tramite la personalizzazione somatica dei calciatori che ne fanno parte. E la differenza estetica non riguarda solo il colore dei capelli e della pelle, ma anche di quei particolari inconfondibili di un personaggio tanto al centro dell'attenzione. Si prenda a titolo esemplificativo Roberto Baggio: non solo appare nella sua classica criniera ricciolina mediterranea, ma anche con il caratteristico codino. Così Ravanelli è l'unico ad avere la capigliatura tinteggiata di grigio, e Letchkov è il solo ad avere la pelata senza riporto. Dal punto di vista giocoso le cose poi sono anche meglio. Se si escludono le imprecazioni e le reazioni sulle decisioni arbitrali, è possibile affermare che in questo gioco si può fare tutto. Scatti in velocità, colpi di testa in tuffo, in elevazione, schiacciati a terra o a parabola alta; tiri tesi o pallonetti; cross, passaggi, lanci e traversoni; rovesciate, scivolate e altri interventi ancora. Il bello è che il sistema di controllo, seppur denso di comandi, risulta molto intuitivo e pratico già dalle prime partite. Come ciliegina sulla torta, infine, sono presenti una serie considerevole di opzioni attraverso le quali impostare l'assetto tattico più idoneo al proprio stile di gioco. Insomma, per capire semplicemente di cosa si tratta basta fare un semplice giochino di comparazioni: prendete **FIFA** e rendetelo giocabile, bello, lungo, impegnativo, vario, divertente... e otterrete **Superstar Soccer**.

UNO SBALLO A SEDICI BIT

Le qualità di questo titolo sono innumerevoli, tanto che ci vorrebbero sette pagine per illustrarle tutte. Ma non è proprio il caso di mettersi a farne un elenco lungo e noioso, in quanto bastano le foto di queste pagine a dirla lunga su tutto il gioco. Si prenda la grandezza degli sprite, tanto per fare un esempio: le dimensioni sono tali da far sembrare gli omini degli altri giochi delle semplici caricature dei calciatori. Invece, qui appaiono in tutta la loro interezza, ampiamente dettagliata e curata. Forse non si avrà una visione di gioco molto ampio, ma la velocità con cui lo scrolling segue gli spostamenti della palla elimina tutti gli inconvenienti che una tale impostazione comporta.









CASA PRODUTTRICE
KONAMI

GENERE
SPORTIVO

USCITA
NOVEMBRE



Caratteristica peculiare del gioco è senza dubbio la possibilità di fare fallo sul portiere… Troppobbbello!





TUTTO LO STADIO

Anche il sonoro dovrebbe ricoprire, almeno quanto nella versione per SNES, un ruolo di primissimo piano. Accanto ai cori di incoraggiamento, alle urla di disapprovazione e ai boati di incredulità, i simpatici programmatori dagli occhi a mandorla hanno pensato bene di introdurre un commentatore alla Josè Altafini, vale a dire un pazzo che in occasione di una rete segnata si mette ad urlare a squarciagola le cose più insensate che gli passano per la mente. Speriamo almeno che ci sia un doppiaggio, giusto per non ridursi a scimmiottamenti indescrivibili di una lingua astrusa e poco orecchiabile.









SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP · SEGA · INTERNATIONAL RALLY



Dopo la poderosa anteprima da sei pagine del mese scorso, Mega Console è tornata a far visita all'AM3 per checkare gli ultimissimi sviluppi di un gioco destinato a lasciare il segno nella storia dei videogiochi: Sega Rally per Saturn. La simulazione di corsa più massiva di sempre è ormai completa all'80% e include tutti i percorsi... Allacciate le cinture e preparatevi a qualcosa di devastante!



L'AM3 e il CS Team stanno lavorando incessantemente per regalare ai possessori di Saturn una conversione semplicemente perfetta di **Sega Rally.** Attualmente il gioco è completo al 70%, tutti e quattro i percorsi sono stati inseriti (fondamentalmente sono tre, ma se riuscite a completare il Championship mode in prima posizione, potete accedere ad un bonus track veramente fenomenale, vedi box), al pari delle vetture concorrenti. Le immagini pubblicate in queste pagine sono sicuramente più definite di quelle del mese scorso: la folla è stata inserita e non mancano gli elefanti nello stage desertico. Il livello di dettaglio è nettamente superiore a giochi come **Daytona USA** o **Ridge Racer** per PSX, e questo è incredibile se si considera che la velocità di gioco non scende mai sotto i 30 frames al secondo! Tutte le auto del coin-op sono state inserite fedelmente (manca solo un po' di texture mapping rispetto all'originale, ma c'è ancora tempo per inserirlo prima dell'uscita del gioco). In termini di intelligenza artificiale, le macchine si comportano in maniera identica al cabinato: non si spostano di lato per poi tagliarvi la strada repentinamente come in **Daytona USA.** Più realisticamente, faranno il possibile per ottenere i tempi migliori senza sprecare tempo utile, e questo le rende doppiamente pericolose. Anche il sistema di collisione con le altre vetture è molto più realistico e sofisticato rispetto a quello di **Daytona.** Sarà possibile guidare le vetture rivali? L'AM3 ha promesso un premio per coloro che riusciranno a completare **Sega Rally**, quindi chi può escluderlo? Non è ancora stato deciso l'inserimento o meno dell'opzione di gioco a due giocatori attraverso l'ausilio del classico split-screen, ma una corrente di pensiero sostiene che in questo modo la velocità complessiva del gioco potrebbe subire dei rallentamenti, quindi l'AM3 potrebbe infine optare per un collegamento in link e skippare l'opzione due player su un solo Saturn. *Stay tuned...*



Come potete vedere, il CS Team ha inserito anche le auto avversarie, assenti nelle immagini del mese scorso

IL PERCORSO MONTANO

Se sul numero scorso vi abbiamo abbondantemente descritto il tracciato desertico e forestale, su questo numero passiamo in rassegna gli ultimi due, che sono addirittura più esaltanti dal punto di vista grafico. L'*expert track* si snoda su strettissime stradine di montagna ed è caratterizzato da salite e discese mozzafiato. Scordatevi l'off-road dei primi due tracciati: da un lato della strada c'è la montagna, dall'altra lo strapiombo... Come lo stage Acropolis di **Virtua Racing,** anche qui le montagne sono realizzate da un gaudioso texture mapping che non vi farà rimpiangere di aver acquistato un Saturn. Semplicemente straordinario!

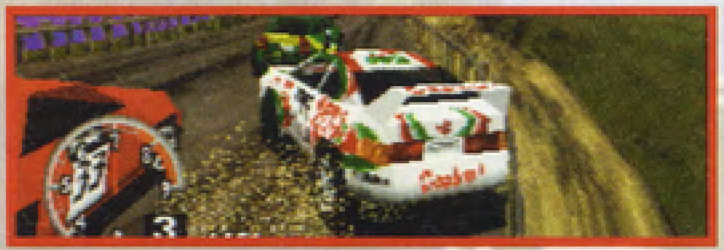








Il livello di dettaglio degli scenari è semplicemente incredibile: Daytona USA, in confronto, è ultraspartano...





Wow, c'è persino l'elicottero di ridgeriana memoria!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 1995

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
RACING

USCITA
IMMINENTE

FAI DA TE

Come anticipato sul numero scorso di **Mega Console**, l'AM3 non si è semplicemente limitata a convertire **Sega Rally**, ma ha inserito una serie di innovazioni rispetto al coin-op per estenderne la longevità e soddisfare anche i players più esigenti. Una di queste consiste nella possibilità di configurare la vettura a proprio piacimento. Come potete vedere dalle foto, avete a disposizione una serie di pneumatici differenti, nonché vari tipi di sospensioni, sterzo e trasmissione. Potete persino salvare la vostra vettura preferita e utilizzarla in seguito. L'AM3 ha precisato che le vostre prestazioni in gara potranno variare enormemente a seconda delle scelte compiute "ai box". Meglio delle *Hot Wheels* che cambiano colore nell'acqua, che ne dite?







LE PRIME IMMAGINI DELL'ULTIMO TRACCIATO







Non sono in molti ad aver visto questo tracciato, nemmeno al bar. Perché? Si tratta del percorso più difficile da raggiungere, anche per i più bravi. Solo dopo uno sforzo erculeo, ci siamo riusciti (basta con gli applausi, per favore, queste cose ci imbarazzano...). Per arrivarci dovrete vincere alla grande il Championship Mode, il che è un'impresa tutt'altro che accessibile. Ne vale la pena, tuttavia: l'ultimo percorso è un trionfo grafico di colossali proporzioni. Accompagnati da uno spettacolare tramonto, partirete in pole position e dovrete fare il possibile per mantenerla durante la gara. A differenza del coin-op, nella versione Saturn è stato eliminato lo specchietto retrovisore, il che dovrebbe rendere le cose ancora più complicate, per la gioia di grandi e piccini. Il livello di difficoltà è pazzescamente elevato: la strada è molto stretta e le altre vetture sembrano immuni da errori e da sterzate fuori luogo. Ai lati della carreggiata sono collocati dei macigni che rendono di per sé impossibile l'off-road...







Gli X-Men, protagonisti di un fumetto di grande successo, vantano ormai un glorioso palmaress (o come cavolo si scrive) in fatto di presenze videoludiche. Apparsi in tutte le salse, molte volte anche in modo poco gradevole, si apprestano a segnare la vita anche dei possessori del glorioso upgrade di casa Sega.

CHI PENSA CHE IL 32X SIA UNA BOIATA DALLA VITA BREVE, CONSIDERATA ANCHE LA PRESENZA SEMPRE PIÙ OPPRIMENTE DEL SATURN, NON HA CAPITO NIENTE DELLA VITA!



Tanto per non smentire la fama di paladini a tutti i costi, anche nel titolo disponibile tra breve saranno impegnati a combattere cattivoni di ogni genere a colpi di pugni e armi più o meno convenzionali. Per quello che abbiamo visto, possiamo anche dirvi che il genere dovrebbe ricordare vagamente quel mostro chiamato **Doom**, con una variazione sul tema visuale, che qui dovrebbe essere in terza persona.

I due livelli provati vedono Wolverine e Random immersi in scenari stravaganti e densi di nemici, i quali altro non hanno da fare se non rompere le uova ai nostri pacatissimi super-eroi. Nel dettaglio, Wolverine si trova a doverle suonare a samurai e ninja assassini all'interno di uno scenario decisamente ispirato al Giappone. Attraverso templi e corridoi, fino ad arrivare al classico giardino pieno di fiori di loto, l'atmosfera orientaleggiante si rivela ottima e creata con sufficiente cura. Per quel che concerne il livello di Random, invece, possiamo descrivervelo come il più malsano e maleodorante che sia mai stato concepito, in quanto ambientato in una lurida e infestatissima fogna, magari la stessa in cui ogni giorno finiscono tutte le vostre immonde evacuazioni. In un posto del genere bisogna chiedersi seriamente che cosa possa esserci e riprodursi; i programmatori hanno fatto un'ipotesi e l'hanno realizzata sotto forma di nemici contro i quali il super-eroe deve sfoggiare tutte le sue abilità di capace lottatore. Per il momento non siamo in grado e non vogliamo dirvi di più, quindi vi rimandiamo al mese prossimo per conoscere il resto sul gioco che promette di essere qualcosa di più della solita fagiolata.





Questo tipo non ha certo un'aria molto rassicurante...

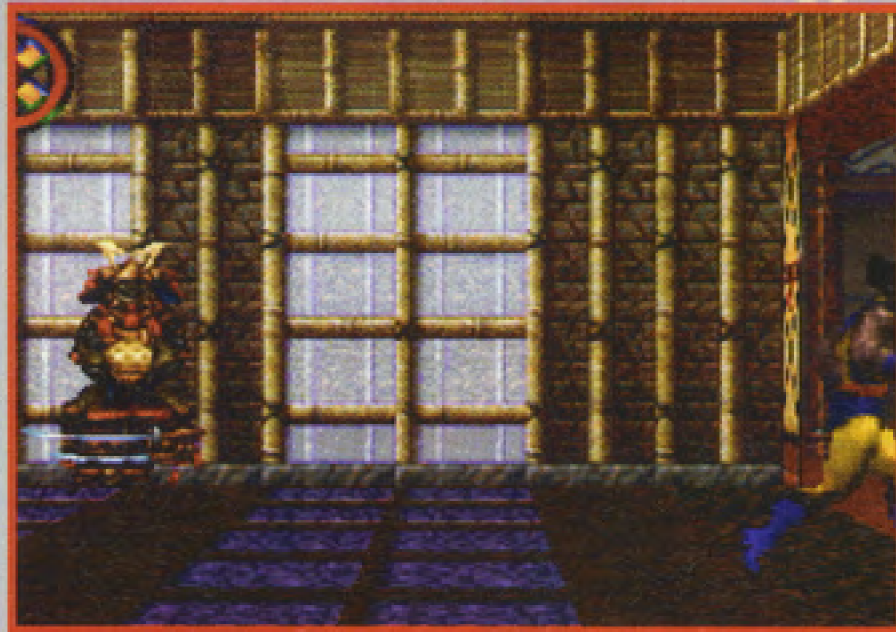


Il taglio di capelli di Wolvie non è male: secondo me se li dovrebbe solo ranzare un filo di più ai lati...

WOLVERINE



Logan, vero nome di questo personaggio, ha combattuto a fianco di Captain America durante la seconda guerra mondiale. Il suo alto fattore di ricacitrizzazione gli permette un rapido ed efficace recupero di energie, permettendogli inoltre di rallentare il processo di invecchiamento. L'eterno fanciullo ha una grande esperienza in fatto di arti marziali, tanto da conoscere e praticare con una certa padronanza qualsiasi tecnica di combattimento terrestre. I suoi artigli e il suo scheletro sono fatti di un particolare materiale, il più resistente conosciuto, grazie al quale riesce ad infliggere danni profondi agli avversari ed anche a sopportare i colpi più devastanti.







Il viaggio di Wolverine inizia in questo misterioso tempo orientale

RANDOM



Little è conosciuto come Random, il quale possiede poteri di mutazione che gli permettono di trasformare le sue braccia in qualunque oggetto desideri. Solitamente sceglie un'arma, la pistola, ma se gli potessi dare un consiglio gli direi di usare questa dote per pulirsi a fondo le orecchie, cosa che davvero mi riesce difficile fare. Si tratta di una personaggio molto pericoloso, agente libero professionista e soldato mercenario a seconda dell'eventualità. Occasionalmente lavora con il gruppo dissidente degli X-Factor per conto del governo.

ARMI E GUERRE



La varietà di gioco è sensibile e gradevole, sia nella struttura degli scenari, sia in fatto di armi disponibili. In particolare, l'ampia gamma di ferri da combattimento sono una delle note più positive che possiamo riportarvi. Allo stesso modo è giusto però rendere pubblica la diversa misura usata nel costituire i personaggi principali, visto che Random e la sua capacità di crearsi le armi con le sue braccine lo rendono significatamente più forte sia se confrontato con i nemici, che se paragonato al suo compare. A tutto ciò non possiamo che manifestare la nostra più dura disapprovazione, in considerazione anche del fatto che se tutti i videogiochi fossero fatti in questo modo, non ci sarebbe più giustizia ed equilibrio, quindi longevità e difficoltà graduata andrebbero a farsi benedire!

X-MEN

CASA PRODUTTRICE
MARUBENI
GENERE
AZIONE
USCITA
GENNAIO

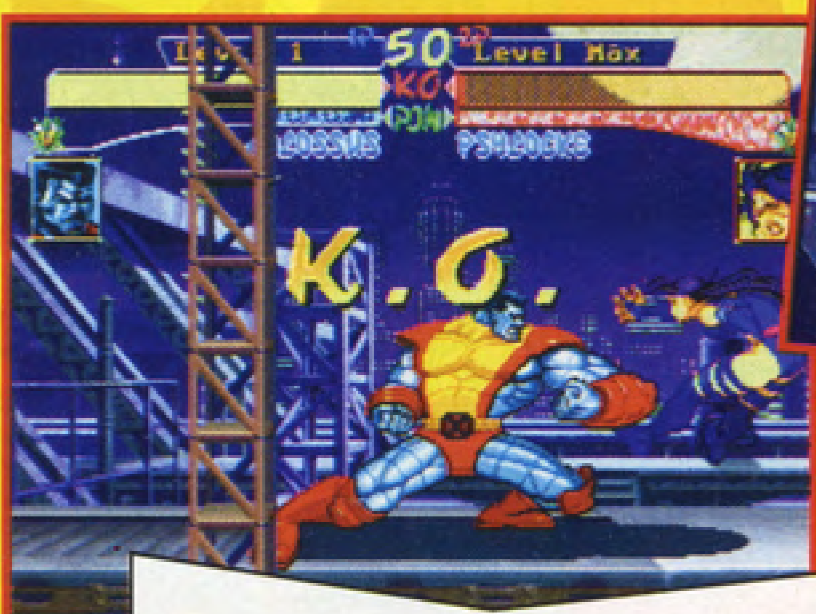


X-MEN CHILDREN OF THE A

Wolverine, Colosso, Ciclope, Tempesta, le sentinelle. Se tutti questi nomi non vi suonano nuovi, oppure se siete semplicemente degli appassionati dei picchiaduro della Capcom, leggete attentamente questa anteprima, perché sta per arrivare una delle conversioni da coin-op più attese di questi ultimi mesi.

Scegliere gli X-Men come protagonisti di un videogioco non è un'azione particolarmente originale, visto che sono già numerosi i titoli dedicati ai mutanti guidati dal professor Xavier. Ora però la Capcom, dopo numerosi action game ha deciso di sfruttare la licenza per realizzare un picchiaduro a incontri in stile **Street Fighter**. **Children of the Atom**, questo il nome del gioco, è la conversione per Saturn di uno dei più famosi coin-op di questi ultimi mesi. Il lavoro di conversione è giunto praticamente nella fase finale e, anche se mancano ancora tre personaggi da realizzare, il prodotto dovrebbe essere pronto per l'inizio dell'anno prossimo. Non ci resta quindi che aspettare gennaio per poter provare quella che dovrebbe rivelarsi una delle migliori conversioni mai realizzate.







MA SEI UN PROTONE!

X-Men: Children of the Atom, se già conoscete altri coin-op della Capcom, vi sembrerà particolarmente familiare. Il giocatore deve scegliere il proprio personaggio tra i dieci a disposizione (alcuni sono degli eroi, altri sono invece dei nemici) che sono stati selezionati tra i più famosi protagonisti della trentennale storia dei mutanti. Il gioco utilizza una configurazione simile a quella di **Street Fighter** (sei diversi pulsanti) e per questo motivo alcune classiche mosse, come le Fireball o i Dragon Punch funzionano ancora. I vari personaggi inoltre hanno ora delle mosse speciali devastanti la cui potenza dipende dalla barra che si trova sotto il misuratore d'energia e che segnala la forza mutante di cui è dotato il lottatore. Le mosse a disposizione e le combo sono veramente molto numerose e, in generale, sono più facili da eseguire di quelle di **Street Fighter 2**.







1963

Settembre del 1963 è stata la data di lancio del primo numero degli X-Men. Due leggende della Marvel, Stan Lee (l'inventore di quasi tutti i supereroi, dall'Uomo Ragno ai Fantastici 4) e Jack Kirby (uno dei più grandi disegnatori della storia del fumetto americano) hanno creato, con gli X-Men, dei personaggi veramente innovativi e dotati di caratteristiche diverse da quelle degli altri normali eroi. Gli X-Men infatti differivano dagli altri personaggi Marvel nel fatto che, mentre gli altri eroi erano nati normali e avevano guadagnato le loro capacità speciali in seguito a strani fatti o incidenti, il potere degli X-Men era insito nel loro codice genetico. Le avventure dei mutanti sono proseguite con fortune alterne sino alla seconda metà degli anni settanta quando venne lanciato uno dei fumetti che ha maggiormente rivoluzionato il mondo Marvel, ovvero il Giant Size X-Men. In questa avventura il professor Xavier si trova a dover arruolare dei nuovi mutanti nel tentativo di salvare il team originale da una terribile minaccia. Con l'inserimento di nuovi personaggi, e con il contemporaneo arrivo alla sceneggiatura di Chris Clermont (autore fino al momento praticamente sconosciuto) le storie dei mutanti sono diventate sempre più emozionanti e interessanti e, in breve tempo, gli X-Men sono diventati il gruppo di supereroi più famoso d'America. Visto il grandissimo successo che questi personaggi hanno riscosso, alla Marvel hanno ben pensato di realizzare una serie di testate dedicate a altri mutanti. Nella seconda metà degli anni ottanta sono state quindi prodotte serie che hanno visto come protagonisti Wolverine (uno degli X-Men), X-Factor (team formato dai componenti degli X-Men originali), i Nuovi Mutanti e Excalibur.





I, X O 2?

I GUSTI DEI FUMETTOLOGHI CAMBIANO COL PASSARE DEGLI ANNI: PER QUESTO MOTIVO SPIDERMAN, SUPERMAN E I FANTASTICI QUATTRO, TANTO PER FARE UN ESEMPIO, HANNO SUBITO TRASFORMAZIONI SPESSO RADICALI NELLA LORO STORIA. LO STESSO VALE PER GLI X-MEN: IL GRUPPO PIÙ IN VOGA DEL MOMENTO, INFATTI, PUR RISALENDO AGLI ANNI '60, HA SAPUTO ADATTARSI ALLA PERFEZIONE AI GUSTI DEI LETTORI, RISCUOTENDO, SPECIE IN QUESTI ULTIMI ANNI, UN SUCCESSO SENZA PRECEDENTI.

SCHEDE TECNICHE

Ecco una descrizione dei sette personaggi (tre sono ancora in fase di sviluppo) disponibili in **Children of the Atom**. Oltre a una rapida scheda biografica riportiamo anche una veloce descrizione delle principali mosse a loro disposizione.

WOLVERINE

Probabilmente il più famoso di tutti gli X-Men (e certamente il più misterioso), Wolverine ha fatto la sua prima apparizione in un fumetto Marvel in un episodio dell'Incredibile Hulk. Il suo passato, prima della sua entrata negli X-Men è praticamente ignoto, anche se si sa che ha avuto dei rapporti con il gruppo di supereroi canadesi chiamati Alpha Flight, team che era alle dipendenze dei servizi segreti canadesi. Conosciuto solamente col nome di "Logan", l'arma più evidente di Wolverine sono gli artigli che spuntano dalle sue mani e che possono distruggere praticamente ogni materiale. Altra particolarità del nostro caro Wolvie è il fatto che il suo scheletro sia composto interamente di adamantio, ma questo non fa parte della sua mutazione. Questo scheletro è infatti il frutto di un esperimento portato a termine da una misteriosa figura chiamata il Professore e, combinato con la sua mutazione (la capacità di guarire praticamente da qualsiasi tipo di ferita) lo rendono quasi indistruttibile. Lo scheletro però è stato tolto dal suo corpo in un memorabile scontro da Magneto, famosissimo nemico dei mutanti X. In **Children of the Atom** Wolverine è caratterizzato dalla presenza di tutte le sue classiche armi. E' senza dubbio uno dei personaggi migliori perché combina un'ottima agilità (indispensabile per evitare gli attacchi dei lottatori avversari) a una buona potenza offensiva.



MOSSE SPECIALI



SURGICAL STRIKE



Con questa mossa Wolverine può riuscire a esaminare velocemente gli organi interni del lottatore avversario.

DRAGON CLAW



Una mossa certamente già nota agli appassionati di Street Fighter. Si tratta praticamente di un Dragon Punch; l'unica differenza è che il caro Wolvie per eseguirla usa i suoi artigli di adamantio.

AIR SLASH



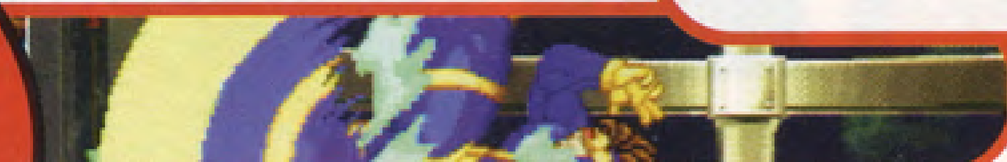
Gli avversari vengono lanciati in aria tutti interi e ritornano sulla terra tagliuzzati dagli artigli di Wolverine.

SUPER ATTACK



Wolverine mostra tutta la sua potenza e la sua violenza con questa supermossa che lascia in segni dei colpi ben visibili sullo schermo.

MOSSE SPECIALI



SHORT BLAST



Questa mossa è molto rapida da eseguire e utilizza solo una piccola parte del potere mutante. E' ottima nelle vicinanze del nemico.

OPTIC BLAST



Un raggio di energia più intenso del precedente può essere eseguito sia a terra che in volo.

THROW AND BLAST



Gli avversari vengono lanciati verso l'alto verticalmente e poi vengono colpiti con il solito raggio ottico.

SUPER ATTACK



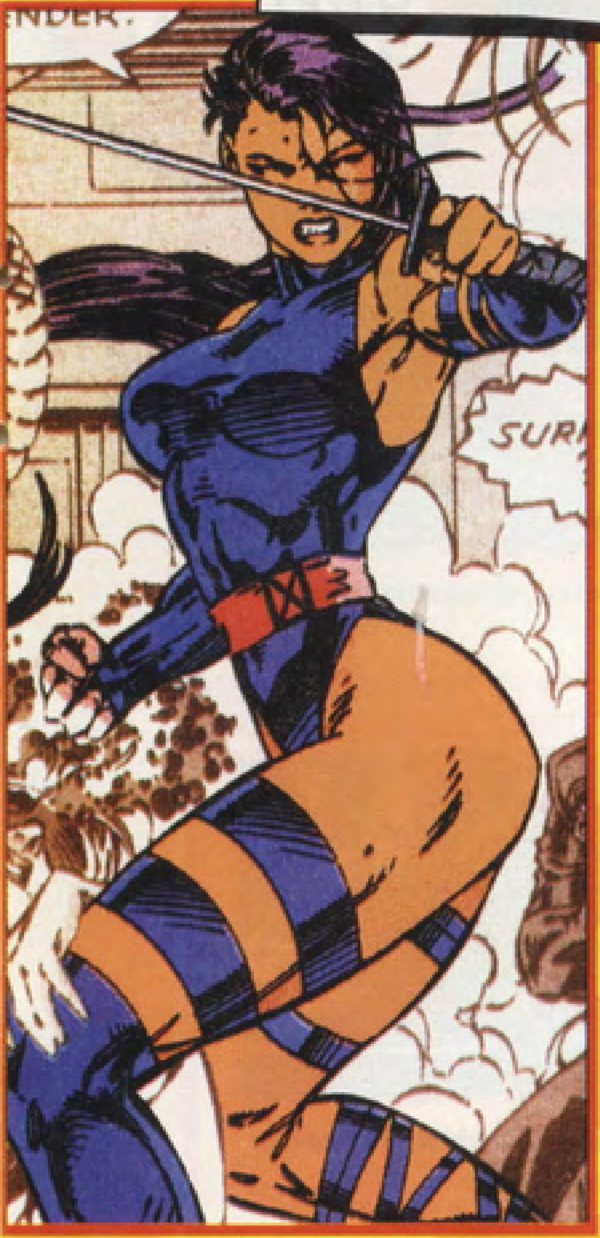
Un enorme raggio di energia, più grosso dei lottatori, viene lanciato da Ciclope verso l'avversario. E' tempo di frittura globalissima totale!

CICLOPE

Il più vecchio di tutti gli X-Men, visto che è entrato nel gruppo al momento della sua fondazione, Ciclope (o Scott Summer, se preferite) ha avuto una vita abbastanza travagliata. Figlio di un pilota ha perso entrambi i genitori a causa di una tragedia aerea ed è stato quindi mandato in un orfanotrofio. I suoi poteri mutanti non hanno tardato a evidenziarsi (è in grado di lanciare dagli occhi dei raggi laser e riesce a controllare questo suo potere solamente grazie a speciali occhiali) e quindi, dopo essersi trasferito a New York, è stato arruolato dal Professore Xavier per il suo team di mutanti. Ha fatto parte degli X-Men per quasi tutti gli episodi della serie e si è sposato con Jean Grey, altra componente del gruppo originale che è stata la protagonista di una delle saghe più belle dedicate ai mutanti. Nel coin-op della Capcom Ciclope utilizza il suo potere con diversi livelli di intensità; quando il suo raggio è caricato al massimo è praticamente impossibile sia bloccarlo che evitarlo. E' inoltre uno dei lottatori dotati delle migliori caratteristiche fisiche vista che risulta essere particolarmente agile e veloce.

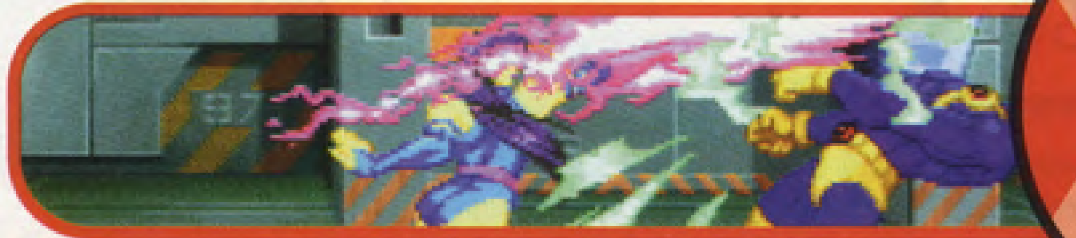


PSYLOCKE

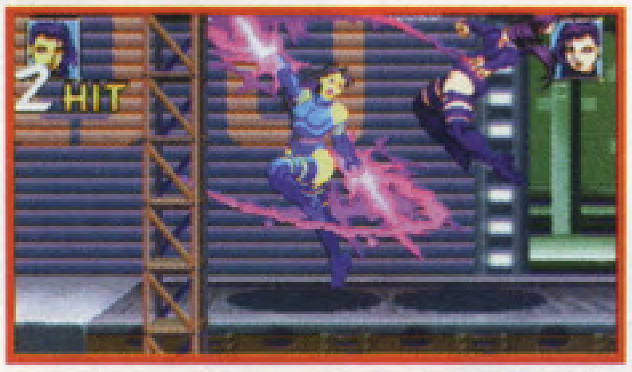


Betsy Braddok, la mutante sorella di Capitan Bretagna, il leader del gruppo mutante denominato Excalibur, è una ragazza alla quale piace molto viaggiare. Ha deciso di adottare l'identità segreta di Psylocke dopo essere stata catturata da Mojo, un essere che vive in un'altra dimensione. E' entrata a far parte degli X-Men dopo una battaglia contro i Morlock, creature che vivono nei sotterranei di New York. Ha fatto parte del team che è perito dopo la grande lotta contro l'Avversario, ma è stata scelta per andare in Australia con altri membri del gruppo e quindi è resuscitata. In seguito è sparita ancora una volta all'interno di un portale dimensionale ma è tornata alla base del professor Xavier (ma si tratta veramente di Psylocke? Sembra di sì, ma non c'è ancora la certezza...) dopo un breve periodo di tempo. Infine Psylocke ha anche contratto il Legacy Virus (leggete la scheda di Colosso per maggiori informazioni), una malattia che ha colpito un buon numero di mutanti. Nel gioco comunque Psylocke è in perfetta forma fisica e utilizza tutti i suoi poteri psichici in svariati modi. Utilizza inoltre delle tecniche di combattimento orientali che sono una delle caratteristiche principali del suo alter-ego, Kwannon l'assassina.

MOSSE SPECIALI



PSY STORM



Psylocke si avvolge in una cappa di energia psichica che allontana un avversario che tenta di avvicinarsi.

DOPPLEGANGER



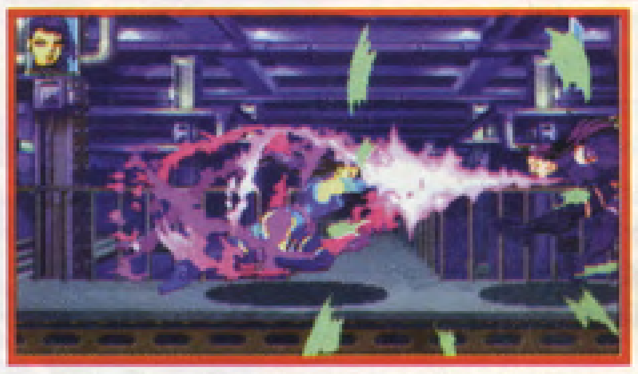
Attenti signori e signore, ora vedete una sola Psylocke, ora ne vedete invece ben cinque. Non c'è trucco, non c'è inganno...

PSY BLAST



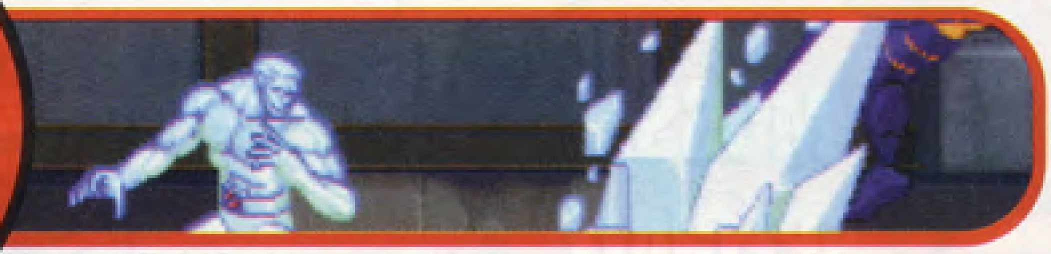
Utilizzando un raggio di energia telepatica Psylocke è in grado di danneggiare in maniera notevole gli avversari più deboli. Ancora una volta la mente funziona più del corpo.

SUPER ATTACK



Psylocke si trasforma in una torpedine psichica che danneggia seriamente tutto quello che riesce a colpire.

MOSSE SPECIALI

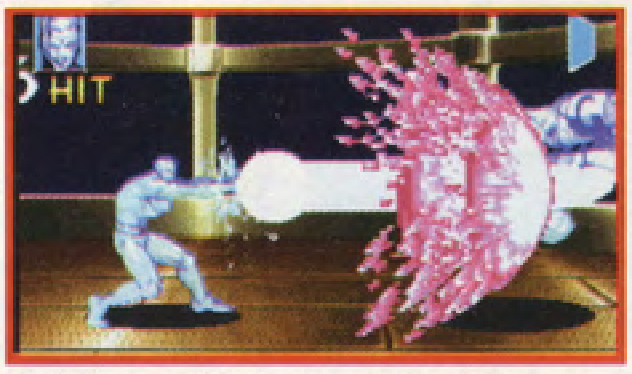


GIANT SNOWBALL



Sarebbe senza dubbio un'arma veramente divertente, se solo non fosse così grande e pericolosa. Si tratta sostanzialmente di una enorme palla di ghiaccio che viene scagliata contro il nemico.

ICE BLAST



Un delle armi migliori a disposizione di Iceman è senza dubbio il raggio di ghiaccio concentrato che è in grado di rendere innocuo praticamente qualsiasi avversario.

FREEZE GRAPPLE



chiunque sia così sfortunato da sperimentare questa mossa si ritrova praticamente immobilizzato e quindi in balìa dell'avversario.

SUPER ATTACK



Una serie di palle di neve vengono lanciate in direzione del lottatore nemico. Con questa mossa è possibile ottenete molti punti in bonus.

ICEMAN

Bobby Drake (il vero nome di Iceman) è il tipico esempio di come una normale vita di un ragazzo può essere sconvolta dalla scoperta di possedere dei poteri mutanti. Durante il suo primo giorno all'High School infatti, i suoi poteri (è in grado di trasformarsi in un essere ricoperto di ghiaccio e di creare qualsiasi cosa con esso) sono stati scoperti e hanno provocato la tipica reazione ostile che molta gente normale ha vedendo dei mutanti. E' stato in seguito liberato dalla prigione cittadina da Ciclope che, mandato dal Professor Xavier, ha arruolato Bobby nel team originale degli X-Men. Proprio nel gruppo ha affinato le sue abilità e le sue doti ma, anche se è presente praticamente dal primo episodio, non è mai stato un personaggio particolarmente popolare. Da sottolineare inoltre che è apparso in due diverse serie di cartoni animati. La prima è ovviamente quella dedicata agli X-Men, mentre la seconda è quella che vedeva come protagonisti Spiderman e i suoi amici.



COLOSSO

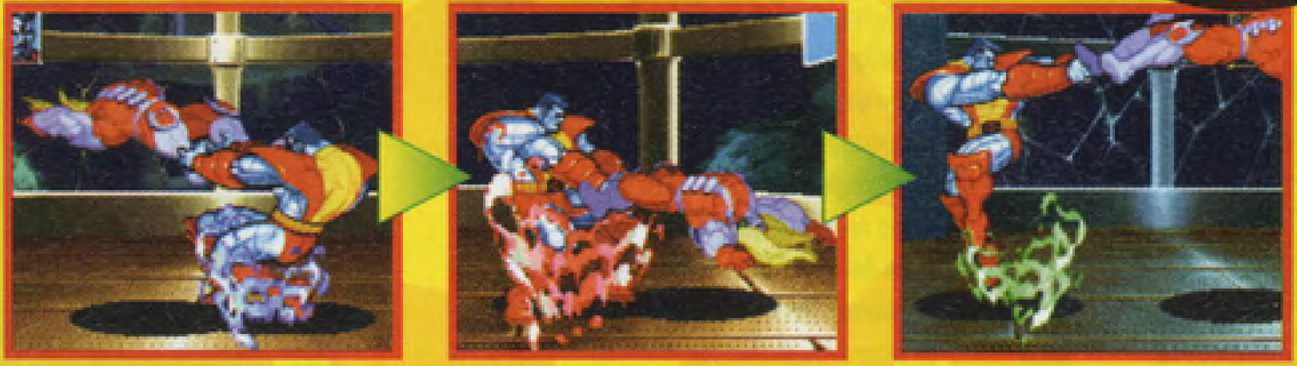
Il russo Piotr Rasputin è cresciuto in una fattoria della Siberia ed è stato arruolato da Xavier nel secondo team degli X-Men (la sua prima apparizione risale al famosissimo Giant Size X-Men) ed ha rappresentato uno dei primi tentativi di inserire in un gruppo di supereroi dei personaggi provenienti anche da differenti nazioni mondiali. Come rivela il nome stesso Colosso è dotato di una forza fisica veramente impressionante, anche perché ha la possibilità di trasformare la pelle che ricopre il suo corpo in resistentissimo metallo. Dopo moltissime battaglie insieme ai mutanti X, in seguito alla morte della sorella Illyana (anche lei era una mutante) si è alleato con Magneto, il più potente e famoso rivale degli X-Men. Illyana è stata colpita dal Legacy Virus, una malattia che può essere contratta solamente dai mutanti e che ne ha eliminati un numero veramente impressionante sin dal momento della sua scoperta. Questo virus, anche se non si hanno informazioni certe, dovrebbe essere stato creato da scienziati che sottostavano agli ordini di alcune fazioni politiche che si oppongono all'esistenza dei mutanti.



MOSSE SPECIALI



TORNADO TOSS



Grazie alla sua incredibile forza Colosso è in grado di prendere il suo avversario e, dopo averlo colpito alcune volte, lo lancia a terra.

GIANT LEAP



Questa mossa è particolarmente devastante se eseguita nelle vicinanze del nemico. Consiste fondamentalmente in una potente carica.

SUPER ATTACK

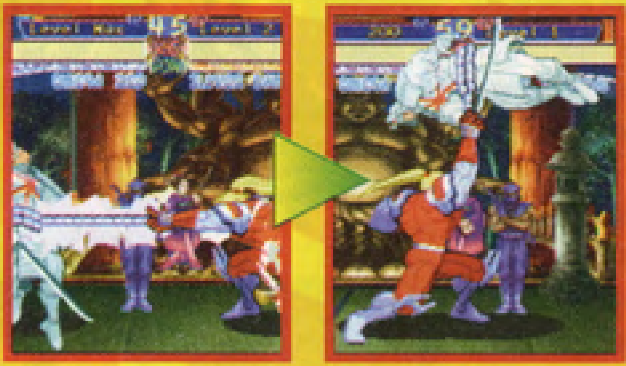


Ancora una volta Colosso si lancia contro il nemico con incredibile potenza.

MOSSE SPECIALI

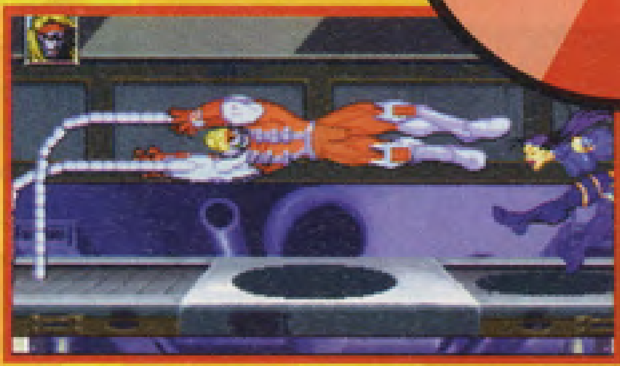


POWER LASSOO



Gli arti meccanici di Omega Red gli permettono di prendere gli avversari praticamente in qualsiasi punto dello schermo. Dopo averli bloccati è possibile utilizzare una diversa quantità di tecniche.

BIONIC LEAP



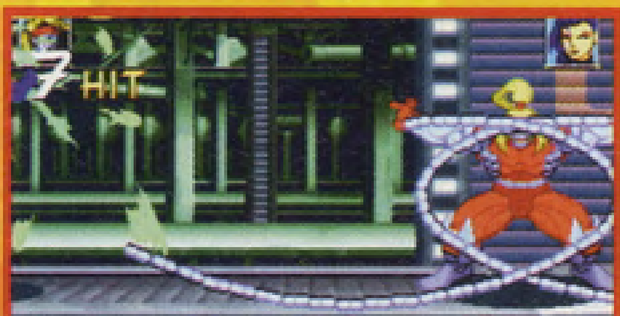
Le braccia e le gambe di Omega Red possono anche essere utilizzate per trasformarlo in un missile. E' inoltre possibile direzionare la traiettoria del missile.

FLOOR GROPER



Una delle migliori mosse di tutto il gioco. Omega sorprende il nemico infilando le mani nel terreno

SUPER ATTACK



Con questa mossa Omega Red è in grado di infliggere colpi multipli al nemico.

OMEGA RED

L'arma più importante di questo ribelle russo sono senza dubbio le sue due braccia meccaniche. Nella serie di cartoni animati Omega Red appare per la prima volta in una storia ambientata subito dopo la fine della guerra fredda in cui delle forze rivoluzionarie cercano di restaurare un regime dittatoriale all'interno dell'Unione Sovietica. Due membri degli X-Men, Jubilee e Colosso lo hanno affrontato nei pressi del Mar Nero, ma sono dovuti ricorrere all'aiuto di Wolverine per riuscire a sconfiggerlo. Nel gioco Omega Red si rivela senza dubbio un personaggio molto temibile soprattutto per la grande quantità di mosse di cui è dotato.







SILVER SAMURAI



Inserire questo personaggio può essere considerata una scelta abbastanza particolare, soprattutto se consideriamo che alcuni tra i più famosi nemici degli X-Men non sono presenti in Children of the Atom, ma probabilmente alla Capcom hanno voluto dare la possibilità al videogiocatore di impersonare anche un personaggio di origine nipponica. Comunque, qualunque sia la motivazione del suo inserimento, Silver Samurai si rivela senza dubbio uno dei lottatori più divertenti da utilizzare. Tutte le sue mosse possono essere riconducibili alla sua arma, una potentissima spada samurai che è dotata di tre fondamentali poteri associati a altrettanti elementi naturali: fulmini, fuoco e ghiaccio.



CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

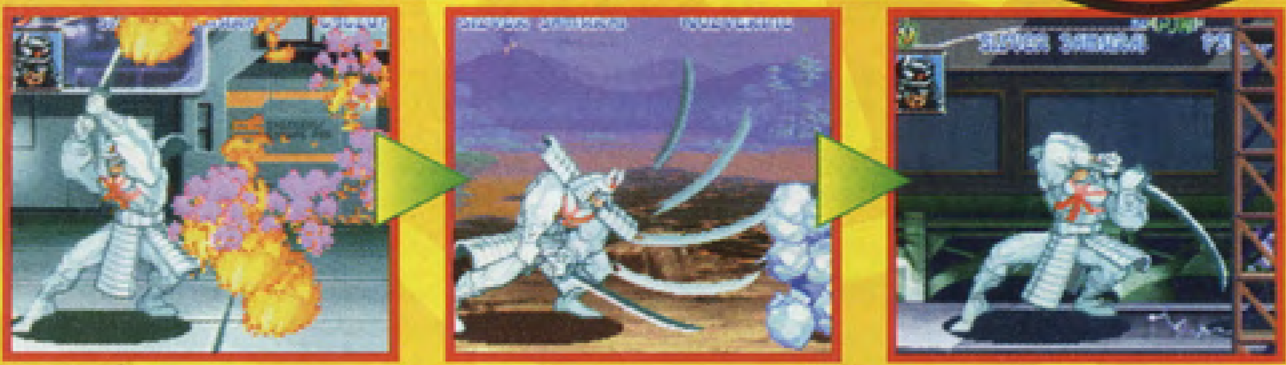
GENERE
PICCHIADURO

USCITA
GENNAIO

MOSSE SPECIALI



ELEMENTAL SWORD



La Spada converte l'energia mutante in uno dei tre poteri elementali. Questa mossa può essere utilizzata solamente per un breve periodo di tempo.

MYSTIC SHURIKEN



Un attacco dalla distanza che si rivela molto utile se si vogliono eseguire combo devastanti.

SUPER ATTACK



Tutta l'area di gioco viene riempita di energia elettrica dalla quale è impossibile sfuggire.





EFFETTI SPECIALI

Le varie ambientazioni in cui si svolgono i combattimenti sono tutte generate dalla stanza del pericolo, una parte della casa del professor Xavier che ha il compito di mantenere in allenamento gli X-Men quando non sono in missione. Questa stanza è un campo di allenamento incredibile nel quale, grazie alla tecnologia virtuale e a ologrammi vengono ricreate alcune situazioni ostili in cui si possono imbattere gli eroici mutanti. I fondali comunque, anche se creati da una macchina, sono abbastanza vari e si adattano perfettamente al lottatore che si sta affrontando.



La stanza del pericolo in questo caso sta simulando l'ambientazione ella savana. Xavier controlla gli ologrammi da una stanza dalla quale riesce anche a seguire il combattimento. un'altra ambientazione molto ben realizzata è per esempio quella subacquea, nella quale sono visibili addirittura dei pesci esotici.

E PROSSIMAMENTE...

STORM

Tempesta, la mutante proveniente dal Kenya e leader del secondo gruppo degli X-Men può essere senza dubbio considerata come uno dei personaggi più famosi e potenti dell'universo mutante. Il suo principale potere consiste nella possibilità di controllare le forze atmosferiche. Ovviamente anche nel gioco questa sua peculiarità è presente e si riflette nei numerosi attacchi di cui dispone.



SPIRAL

Questo personaggio (non molto importante nella serie) proviene dello spazio e ha combattuto contro i mutanti guidati dal professor Xavier in diverse occasioni, finendo comunque sempre sconfitta. Nel gioco si rivela comunque una lottatrice di buon livello.



SENTINEL

La più grande minaccia per tutti i mutanti, non solo per gli X-Men, questi giganteschi robot sono stati creati e programmati per eliminare tutte le forme di vita mutanti. In alcune famose storie (ambientate in un futuro alternativo) le sentinelle sono addirittura riuscite a sconfiggere i mutanti e a prendere il controllo della terra. In Children of the Atom questi enormi personaggi sono caratterizzati da una certa lentezza, compensata comunque da una notevole forza fisica.





THUNDERHAWK II FIRESTORM



Un peto nucleare di Biomassa scatena una reazione a catena che fa implodere il vostro elicottero

Due anni fa, la Core Design ha sconvolto le scene videoludiche con una simulazione di volo arcade per Mega-CD semplicemente massiva: **Thunderhawk**, versione riveduta e corretta di un vecchio classico per Amiga. Il gioco ha avuto talmente successo che è stato calcolato che l'80% dei possessori inglesi del lettore CD-ROM Sega per Megadrive lo ha acquistato. Superfluo aggiungere che l'attesa per il seguito, a cura ancora una volta del team capeggiato da Richard Barclay, era semplicemente spasmodica. Per nostra fortuna la software house di Derby ha fatto davvero le cose in grande per **Thunderhawk II: Firestorm** e, del resto, non è facile restare composti e impassibili di fronte a cotanto splendore grafico. Come nell'originale **Thunderhawk**, anche qui possiamo pilotare un sofisticatissimo elicottero da combattimento e partecipare a una serie di missioni apparentemente suicide. Rispetto alla versione per MCD, qui le campagne militari sono molto più lunghe e più realistiche, anche se siamo lontani dalle esasperate simulazioni per PC che richiedono la lettura di manuali da 700 pagine prima di poter cominciare a giocare e forse è meglio così. Il generatore di paesaggi tridimensionali di **Thunderhawk 2** rappresenta un'evoluzione sostanziale rispetto a quello del prequel: lo scrolling è ancora più fluido e i paesaggi sono decisamente più dettagliati. I nemici sono stati realizzati in forma poligonale e grazie alle capacità della console a 32-bit Sega, gli effetti di spixellazione sono stati ridotti al minimo. Se tutto questo ancora non vi bastasse segnaliamo la velocità del gioco (l'aggiornamento dello schermo avviene in tempi ultrarapidi) e una dose di esplosioni talmente massiccia da soddisfare tutti i guerrafondai più accaniti. Se solo ci fosse un numero leggermente superiore di nemici...

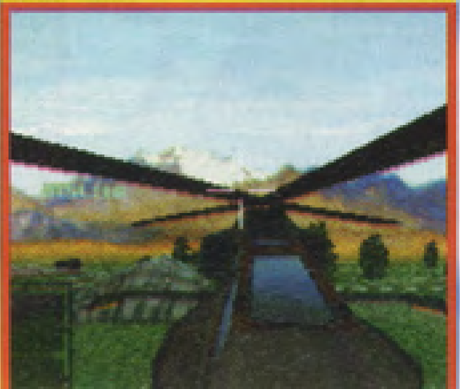




Esplosioni megamassive sono all'ordine del giorno in Firestorm

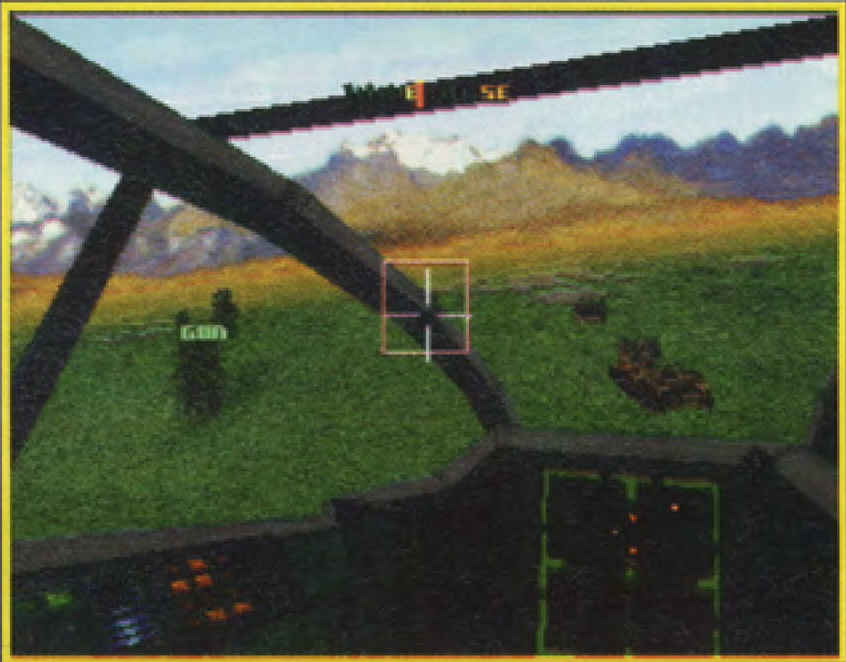


Purtroppo la Core ha dimenticato di inserire maschere anti-gas: ebbri dei gas di Biomassa vi schiantate allegramente al suolo...



TELECAMERA DA LETTO

Thunderhawk II vanta due punti di vista differenti: interno ed esterno al mezzo che pilotate. Quest'ultimo è particolarmente sofisticato e richiede un po' di pratica prima di essere padroneggiato perfettamente. Le prime volte non riuscirete mai a colpire i vostri avversari, giacché la linea di fuoco raramente coincide con quella di visione. I pulsanti left & right del joypad sono essenziali in questo caso per rettificare la situazione. La Core Design ha curato la programmazione in modo semplicemente maniacale: è persino possibile selezionare l'inquadratura del velivolo nemico che è stato targettato dal vostro missile! Quando l'ordigno raggiunge il bersaglio lo schermo di gioco diventa improvvisamente nero e un'eloquente esplosione vi avverte che l'obiettivo è stato annichilito... Megafunky!





DUELLI AEREI

Thunderhawk 2 vanta la bellezza di 37 missioni, la possibilità di selezionare una visione di gioco a 180° in qualsiasi momento, e una serie di parametri configurabili semplicemente impressionanti. Il gioco della Core Design, sotto questo punto di vista, supera tranquillamente concorrenti del calibro di Wing Arms (Sega, recensito sul numero scorso di MC) e Deadly Skies (JVC, recensione il mese prossimo). Non perdetevi i prossimi numeri di Megafunky Console per ulteriori, appassionanti sviluppi!







I paesaggi sono stati realizzati con uno splendido texture mapping 3D e i nemici sono costituiti interamente da poligoni



COMMENTO



Lo dico? Posso dirlo? No, non lo dico. Vabbé, lo dico: ma davvero secondo voi **Thunderhawk** sul Mega-CD era tutto questo popò di gioco? Posso capire che per l'add-on del Megadrive non ci fossero moltissimi titoli e la Core è indubbiamente una delle case che ha sempre saputo sfruttare al meglio i 16-bit Sega, ma secondo il mio modestissimo parere **Thunderhawk** è diventato un gioco-culto immeritatamente: tecnicamente era notevole, ma il divertimento era alquanto limitato, soprattutto a causa della poca varietà di situazioni, di paesaggi, di tutto. Purtroppo per noi lo stesso accade sul Saturn, con la piccola differenza che il 32-bit Sega è supportato dall'AM2 e dall'AM3 ed è solo sui loro titoli (e neanche su tutti) che possiamo vedere la macchina spremuta veramente. A chi non può fare a meno di maverick, scud e compagnia bella probabilmente potrà anche piacere, ma agli altri... Ci siamo capiti...

Simon

CASA PRODUTTRICE	CORE DESIGN
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

COMMENTO



*"Con **Thunderhawk II: Firestorm** abbiamo spinto il Saturn ai suoi limiti. Questo gioco si avvia a diventare la simulazione arcade di elicottero più veloce che abbiate mai visto su qualunque console"*. Così ci aveva riferito qualche settimana fa Marc Avory, programmatore principale di **Thunderhawk II** per Saturn, riguardo all'evoluzione di uno dei giochi più attesi dai fan dei simulatori bellici (fra cui rientra il sottoscritto). Beh, il buon Marc aveva in parte ragione: questo titolo è una delle migliori simulazioni arcade (ed è importante sottolineare "arcade" perché il realismo non è certo esasperato, anzi...) che abbiamo mai visto su qualsiasi console. Su questo non ci piove. Il problema è: quanti di questi giochi abbiamo mai visto su console? Playstation e Saturn non sono usciti da molti mesi e i simulatori degni di nota sono solo **Ace Combat** e **Wing Arms** (in cui fra l'altro pilotate aerei e non elicotteri) e il confronto con un qualsiasi titolo per MD o SNES mi sembra quantomeno improponibile. Un buon banco di prova per **Thunderhawk II** sarebbe invece il PC e, purtroppo, **Comanche: Maximum Overkill** (il primo gioco di elicotteri che m'è venuto in mente) è nettamente superiore al titolo della Core. Il punto della questione è che **Thunderhawk II** è sì ben realizzato (in ogni caso il Saturn non è stato spinto ai suoi limiti oppure il Saturn dove abbiamo visto girare **Virtua Fighter 2** e **Sega Rally** e quello dove abbiamo visto **Thunderhawk II** sono due macchine diverse) e sulle prime ci si può anche divertire, ma che longevità può garantire un CD come questo in cui tutto rimane virtualmente uguale dall'inizio alla fine? Secondo me non molta...

Paolo

GRAFICA 89
▲ Ottimo uso del texture mapping un po' ovunque: beh, d'altronde stiamo parlando si un Saturn...

SONORO 88
▲ Kaboom! Crash! Budda-budda-budda...

GIOCABILITÀ 88
▲ Il classico simulatore con un fattore arcade elevatissimo: i comandi sono completi, ma semplici e non dovrete farvi venir mal di testa per compiere un semplice 180°

LONGEVITÀ 75
▼ La noia prende il sopravvento dopo qualche partita: dovete essere proprio dei fan di aerei, elicotteri & C. per rimanere incollati al monitor per diversi pomeriggi

GLOBALE 80
Carino e niente più. Dal seguito di un mito come **Thunderhawk** ci aspettavamo sinceramente qualcosa di meglio



SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

NHL ALL STAR HOCKEY



CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

Come al solito c'è poco da gioire per i fan italiani di questo spettacolare sport a stelle e strisce: i giornali di casa nostra ne parlano poco e male, il campionato ormai è quasi a livello di terzo mondo e se non fosse per Tele +2 non ci sarebbe nessuno ad interessarsi al campionato professionistico americano. Fortunatamente all'estero la cosa è diversa e possiamo almeno approfittare dei videogiochi made in USA: così, ora che il Saturn ha raggiunto un buon successo oltreoceano, ecco la prima simulazione hockeystica a 32-bit.

In pieno stile americano NHL All Star Hockey è pieno zeppo di opzioni e informazioni di ogni tipo: si possono perdere ore a esplorare le rose delle squadre, le statistiche e le caratteristiche dei giocatori e pure a personalizzare la propria squadra (magari per potergli dare una parvenza di italianità inserendo qualcuno dei nostri idoli di casa). Il gioco vero è proprio, come impostazione grafica, somiglia in diversi aspetti a Fifa Soccer per 3DO: stesse inquadrature, stesso taglio della grafica, stessi problemi di giocabilità. Il gioco vi offre diversi moduli di gioco offrendovi l'opportunità di cimentarvi da soli o con un amico in match singoli, play-off o interi campionati, il cui scopo è sempre lo stesso: arrivare un giorno a sollevare al cielo la Stanley Cup, il trofeo a squadre più antico del mondo.

Fra le peculiarità di NHL vanno segnalate il replay, che vi permette di rivedere in ogni momento le vostre azioni da gol, o comunque i momenti più spettacolari del match, usufruendo, almeno in questo frangente della potenza grafica del Saturn e delle sue zoomate e rotazioni, e una discreta dose di violenza: sono presenti infatti le cariche e i colpi proibiti, ma sempre entro certi limiti e senza eccedere in risse da saloon. D'altronde se volete fare a botte potete sempre prendervi un beat 'em up...

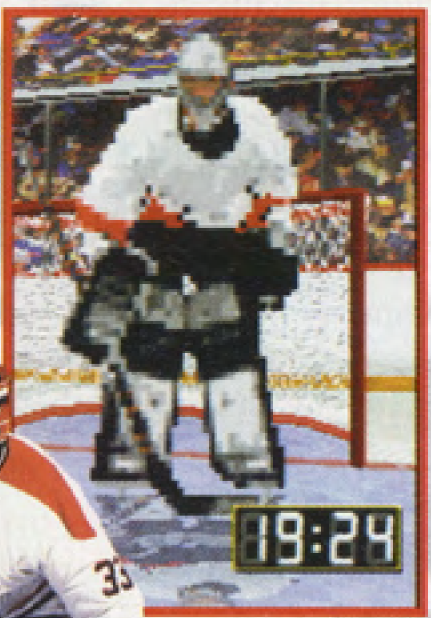


COMMENTO



Per il sottoscritto l'hockey su console ha un solo nome, **NHL** della Electronic Arts, e inevitabilmente, anche se la conversione per Saturn arriverà solo l'anno prossimo, è con questo titolo che la simulazione della Sega si deve battere. Graficamente questo gioco somiglia a **FIFA Soccer** per 3DO e (mi scuserà Shogun se critico il suo gioco preferito) ha gli stessi problemi sul versante della giocabilità. Infatti molto spesso i giocatori danno l'impressione di muoversi per il campo come dei burattini e non si ha mai l'impressione di entrare veramente nello spirito del gioco, visto che difficilmente si riesce a ricreare l'atmosfera e l'eccitazione della partita. In un gioco di hockey poi, che fa dell'azione frenetica il proprio cavallo di battaglia, questo problema si avverte ulteriormente. Alla prima partita **NHL All Star Hockey** può sembrare anche un titolo discreto ma con il passare del tempo l'opinione peggiora: non si riesce a costruire un'azione degna di nota e i passaggi sono una vera lotteria. Che delusione! Un vero flop.

Puck





GRAFICA 50
▼ Ma cosa hanno combinato alla Sega? I giocatori sonodefiniti male e hanno delle animazioni semplicemente ridicole

SONORO 79
▲ Musiche d'atmosfera ed effetti di grande realismo
▼ Purtroppo anche qui non hanno perso il vizio di mettere l'organetto americano

GIOCABILITÀ 55
▼ L'azione è lenta, i controlli sono macchinosi e fin dalla prima partita ci si rende conto che fare qualcosa di intelligente è impossibile

LONGEVITÀ 50
▼ Tonnellate di opzioni e di statistiche non allungheranno l'interesse per un gioco che non merita di essere una seconda volta

GLOBALE 57
Il commento si può ridurre a una sola parola ed è meglio non pronunciarla su questa pagina...

GRANDI LETTORI + GRANDI RIVISTE = GRANDE CONCORSO

FUTURA PUBLISHING

TI PREMIA!

Vincere é facile, ti bastano **8 bollini** per partecipare all'estrazione di uno dei **1500 fantastici premi** messi in palio dalle grandi riviste Futura per i suoi grandi lettori.

MEGA CONSOLE
4

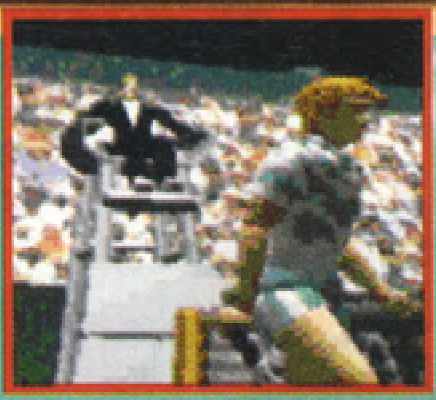
Ritaglia questo bollino e incollalo sulla cartolina del concorso



Corri in edicola, un grande premio può essere tuo!

Aut. Min. Rich.


Ecco i grandi premi del CONCORSO FUTURA TI PREMIA:
fun to ride on
KYMCO
KWANG YANG MOTOR COMPANY
DEFEND CD
AC UNICELL
Questar
MicroHelp
Il modo Più Sicuro per ripulire Windows. Garantito.
UnInstaller
3 scooter
KB 50 Kymco
1000 raccoglitori
Defend CD by E.DI.PI.
Accessori cellulari
AC Unicell
200 pacchetti
software Uninstaller by Questar
2 Expander Tone
Generation TG 300 by Yamaha Musica Italia
2 diffusori acustici
AMB 350 by H.A.R.P.
1 chitarra
Ovation Celebrity De Luxe con custodia by M. Casale Bauer
4 PC
Action Tower Multimedia 486 dx2,66Mhz by Epson Italia
1 World Box
Midi Text Player completo di 20 floppy disk top quality e software WB Edit per MS-DOS da Midisoft
1 chitarra
860 L BK Challenge (imitazione Les Paul) con distorsore XXL SANS AMP (Tech 21) by CB Music
1 settimana
in Kenia
Multiproprietà da First Time Share, International
85 Futura Games
i migliori videogiochi per tutti i PC con software originale e istruzioni in italiano
100 abbonamenti
alla vostra rivista Futura Publishing preferita
FUTURA PUBLISHING
IL FUTURO NELL'EDITORIA OGGI



SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Virtual Open TENNIS



La grafica vettoriale offre senza dubbio nei videogiochi un maggior realismo che ben si adatta alla realizzazione di titoli sportivi. Almeno questo sembra essere il parere della Imagineer che pare essersi lanciata su questo genere di giochi. Infatti, dopo l'inqualificabile **Virtual Volleyball**, ecco arrivare sulle nostre console **Virtual Open Tennis**. Per nostra fortuna, a differenza della sopracitata pallavolo, il gioco è molto simile alla sue controparte Sony con tutti i pregi e, forse, qualche difettino in più. Senz'altro ottima è l'intro in Full Motion, ma la schermata di opzioni che ne segue potrebbe essere un po' più completa. Manca completamente la possibilità di customizzare i propri giocatori costringendoci a scegliere nella rosa di tennisti offerti dal gioco nella quale, per altro, non vi è traccia di rappresentanti del gentil sesso. La longevità è comunque assicurata dalla presenza di ben due tornei nel quale potrete affrontare i dieci tennisti presenti nel gioco. Il doppio è possibile solo nell'Exhibition Match che tra l'altro permette il gioco di quattro giocatori contemporaneamente grazie al multitap. Essenziale è poi l'opzione de Training in quanto per abituarsi alla visuale di gioco e ai comandi vi servirà parecchio addestramento. Potete anche sfruttare la mitica macchinetta lanciapalle per affinare la vostra risposta ed il vostro smash e se volete avere un perfetto controllo di palla, allora qualche sessione al gioco delle lattine vi consentirà di possedere una precisione invidiabile.
Durante la partita è possibile accedere a un ulteriore menù che vi permette di cambiare la visuale di gioco. La scelta della giusta inquadratura è molto importante in quanto se troppo angolata verso il basso avrete una visione falsata della traiettoria della palla, mentre se guardate il campo troppo da lontano distinguerete con difficoltà i movimenti dei due tennisti. Per aiutarvi ad individuare il percorso della palla è presente una funzione, disattivabile, che evidenzia i punti in cui la pallina cadrà sul terreno. **VOT** è senz'altro un grosso miglioramento rispetto a **Virtual Volleyball**, ma gli sviluppatori della Imagineer ne dovranno fare ancora di strada prima di ottenere un gioco davvero competitivo.





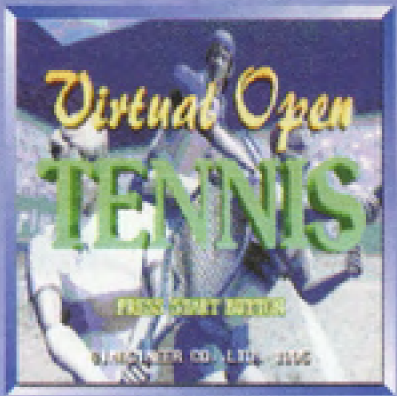


COMMENTO



Dopo i deludenti **Ground Stroke** e **Virtual Tennis** per PS-X, il tennis vettoriale sbarca su Saturn con il nuovo titolo della Imagineer, **Virtual Open Tennis**. Purtroppo per noi, però, i difetti visti sui titoli per la macchina Sony sono presenti anche in questo gioco: i movimenti dei tennisti, infatti, sono piuttosto legati e capita spesso che non riusciate a prendere una palla perché il vostro giocatore sembrava più occupato a gongolarsi come un deficiente anziché mettersi in una posizione adatta a ricevere. Inoltre non c'è una visuale che soddisfi pienamente e quando pensate di avere trovato l'inquadratura più adatta una nuova traiettoria della pallina riuscirà sempre a convincervi di dover ricominciare tutto dall'inizio. C'è da dire comunque che, diversamente da quanto visto negli altri tennis per Playstation, è stata aggiunta una visuale che segue il giocatore così da avere la camera sempre piazzata alle spalle del proprio tennista anche quando si cambia lato del campo, inquadratura senz'altro adatta quando si gioca da soli, ma di dubbia utilità nel gioco in coppia. In sostanza una simulazione tennistica discreta che necessita di molta pratica per poter essere giocata.

Diego



CASA PRODUTTRICE
IMAGINEER

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 88
▲ Fondali in 3D ben realizzati e movimenti fluidi senza perdite di poligoni

SONORO 75
▲ Buoni i campionamenti, ottime le musiche anche se forse gli assoli di chitarra elettrica non sono molto adatti a un gioco di tennis
▼ Parlato molto ridotto

GIOCABILITÀ 69
▼ Ci vuole parecchia pratica prima di avere un controllo di palla sufficientemente preciso

LONGEVITÀ 84
▲ Due tornei e possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente

GLOBALE 79
Un titolo discreto; il problema non sta nella realizzazione, bensì nel verificare che la grafica vettoriale offra maggiori vantaggi nei giochi di tennis

GRANDE CONCORSO FUTURA PUBLISHING TI PREMIA

REGOLAMENTO FUTURA PUBLISHING SRL indice un concorso a premi tra i lettori delle proprie riviste. Il concorso avrà inizio il 1°settembre '95 e terminerà il 31 dicembre '95. L'assegnazione dei premi avverrà alla presenza di un incaricato dell'Intendenza di Finanza il 29 febbraio '96 presso gli uffici Futura Publishing siti in Bresso via XXV Aprile numero 37.

Futura Publishing pubblicherà all'interno delle proprie riviste FUTURA MUSIC, PC PLAY, PC PRATICO, MEGA CONSOLE, SUPER CONSOLE, PC PLAY, CD ROM OGGI targate settembre, ottobre, novembre e dicembre 1995 un annuncio pubblicitario dedicato al concorso nonché la cartolina e, ogni mese, su ogni rivista, un bollino da ritagliare. Per partecipare è sufficiente raccogliere 8 bollini differenti e incollarli sull'apposita cartolina, compilarla con tutti i dati e spedirla a Futura Publishing. Tra tutte le cartoline spedite entro il 31 dicembre 1995 (farà fede il timbro postale) verranno estratti i 1500 vincitori. Resta inteso che non potranno partecipare al concorso i dipendenti Futura Publishing né i loro famigliari. I vincitori verranno avvisati a mezzo raccomandata entro e non oltre il 30 marzo 1996. L'elenco dei vincitori sarà pubblicato sulle riviste sopra citate nei mesi di marzo e aprile 1996. **I premi sono indicati di seguito**

- **1°/2°/3° estratto** 1 scooter KB 50 Kymco
- **4° estratto** 1 settimana in Kenia Multiproprietà da First Time Share, International
- **5°/6°/7°/8° estratto** 1 PC Action Tower Multimedia 486 dx2,66Mhz by Epson Italia
- **9° estratto** 1 chitarra Ovation Celebrity De Luxe con custodia by M. Casale Bauer
- **10° estratto** 1 chitarra 860 L BK Challenge (imitazione Les Paul) con distorsore XXL SANS AMP (Tech 21) by CB Music
- **11°,12°estratto** Expander Tone Generation TG 300 by Yamaha Musica Italia
- **13°,14°estratto** un diffusore acustico AMB 350 by H.A.R.P.
- **15° estratto** World Box Midi Text Player completo di 20 floppy disk top quality e software WB Edit per MS-DOS da Midisoft
- **16° al 215° estratto** 1 pacchetto software Unistaller by Questar
- **dal 216° al 315° estratto** accessorio per telefonia mobile A&C Unicell
- **dal 316° al 1315°estratto** raccoglitori Defend CD by E.DI.PI.
- **dal 1316° al 1415° estratto** un abbonamento alla vostra rivista Futura preferita
- **dal 1416° al 1500°** un magnifico Futura Games

FUTURA PUBLISHING RINGRAZIA :

fun to ride on KYMCO 光陽 KWANG YANG MOTOR COMPANY

DEFEND CD®

AC UNICELL®

Questar MicroHelp

FIRST TIME SHARE INTERNATIONAL CLUB

YAMAHA YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

H.A.R.P. High Acoustic Research Professional

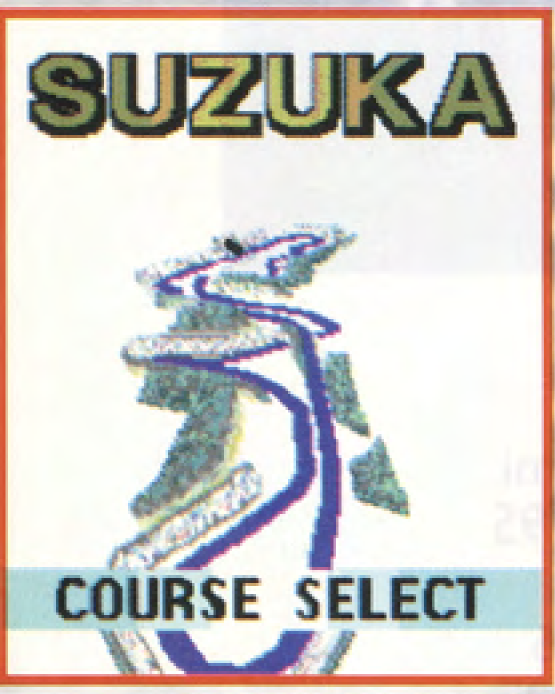
m. casale bauer

EPSON

MIDISOFT

cb music

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD



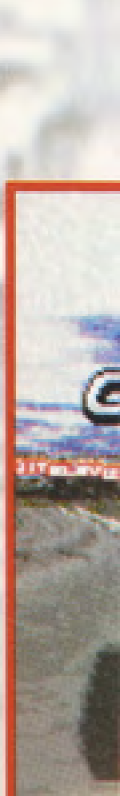


F-1 Live Information

Anche quest'anno il campionato mondiale di F 1 si è concluso e, come era già accaduto nella passata stagione, il vincitore finale è stato Michael Schumacher. Il pilota della Benetton ha dominato l'intera stagione, sbaragliando nettamente la (non tanto agguerrita) concorrenza composta principalmente da Damon Hill e dai due piloti Ferrari, Berger e Alesi, dimostrando di essere senza dubbio il migliore sia per quello che riguarda la tattica di gara che per la guida vera e propria. Ora, se volete ripercorre una parte delle gesta del pilota tedesco (o di altri campioni del mondo della F1) e possedete un Saturn, la Sega ha preparato la risposta a tutti i vostri desideri. **F1 Live Information**, ultimo prodotto della casa nipponica per la propria console a 32-bit, è infatti, come dice il nome stesso, un gioco basato proprio sulle Formula 1. La prima cosa che si nota accendendo la console, dopo il caricamento, è l'estrema cura che è stata posta anche nei particolari più piccoli. Sin dalle presentazione infatti si può notare che le macchine (o sarebbe meglio dire la macchina, visto che nell'intro si vede solo la Ferrari) sono una riproduzione praticamente perfetta delle controparte reali (con tanto di sponsor). Questo è possibile grazie al fatto che la Sega ha acquistato i diritti della FOCA e ha quindi potuto inserire nel gioco tutti gli aspetti che caratterizzano la vera F1. A questo punto, dopo aver settato le opzioni, che permettono di scegliere il metodo di controllo (volante o joypad), il livello di difficoltà e di ascoltare le musiche o gli effetti è giunto il momento di addentrarci nelle tre principali opzioni che compongono il gioco: Time Attack, Original e Grand Prix. Selezionando la prima è possibile allenarsi nei sei tracciati a disposizione (Montecarlo, Hockenheim, Suzuka e tre piste del Sega Motor Land) senza avversari in pista e senza doversi preoccupare dello stato di usura delle gomme e della quantità di benzina presente nel serbatoio. La seconda opzione invece permette di partecipare a una gara, su uno qualsiasi dei sei tracciati, contro ventitre diversi piloti computerizzati; mentre la terza è il classico Gran Premio (si può gareggiare, con questa opzione, solo a Suzuka, Montecarlo e Hockenheim). A questo punto qualcuno di voi si starà certamente chiedendo, a parte il numero di piste selezionabili, quali siano la differenza tra queste due ultime opzioni. Beh, oltre a un livello di difficoltà leggermente diverso, se si seleziona il Grand Prix tutta la gara è accompagnata dalla telecronaca di due famosissimi esperti del settore (ovviamente giapponesi) con tanto di interventi dai box da parte della versione nipponica di Ezio Zermiani. E' inoltre possibile aprire, nella parte alta a destra dello schermo, una finestrella che permette di vedere la macchina dall'alto, come se fosse inquadrata dalla telecamera posta sull'elicottero. A questo punto, dopo aver esaminato tutte le opzioni che il gioco ci presenta non resta che selezionare il pilota tra i cinque disponibili, Schumacher, Alesi, Hill, Hakkinen e Katayama, (manca il vero mito del mondiale, il grande Gianni Morbidelli)(guarda che il vero mito è Barrichello... NdSimon) e prepararci a scendere in pista. Una volta partiti, dopo aver deciso che visuale utilizzare (ce ne sono due, una interna e una da dietro la macchina) non resta che cominciare a sprigionare la potenza del motore e cercare, nei primi giri, di impratichirsi con il metodo di controllo, peraltro particolarmente comodo e classico, e che permette di ottenere risultati più che accettabili già dopo pochi minuti. Passando invece agli aspetti più tecnici del gioco mi pare che sia necessario sottolineare, anche in questo settore, l'ottimo lavoro svolto dai programmatori della Sega. La grafica è infatti realizzata con moltissima cura nei dettagli sia per quello che riguarda le piste (eccezionale il circuito di Montecarlo, con tanto di tunnel) che per le macchine, la velocità e la fluidità dello scrolling sono veramente notevoli e il sonoro, soprattutto per quel che riguarda gli effetti (il rumore del motore è ottimo, per non parlare poi della telecronaca) è di notevole fattura. L'unico difetto nella realizzazione tecnica rimane il solito effetto di clipping che già affliggeva **Daytona**, difetto a mio modesto parere comunque sopportabile, vista la notevole qualità del gioco.


La visuale interna di F1 Live è senza dubbio la più comoda





COMMENTO



Appena si inizia il gioco si ha subito la prima delusione: tra i piloti a disposizione non c'è nessun corridore italiano. Poi però, una volta scesi in pista, ci si accorge che i programmatori della Sega hanno svolto davvero un buon lavoro. La grafica è ben definita, lo scrolling risulta fluido e veloce (molto più di quello di **Daytona**!) ed i vari fondali, nonostante il clipping dello schermo non sia il massimo della vita, fanno la loro bella impressione. Notevoli anche gli effetti sonori: il rombo del motore sembra proprio quello di una Formula 1, per non parlare poi della telecronaca (tutta parlata!) che ci seguirà nelle tre gare del Grand Prix! A completare degnamente il tutto abbiamo, infine, una giocabilità ed una longevità veramente di alto livello. Va bene, sono d'accordo, la grafica poteva essere migliore però ragazzi, credetemi, questo gioco di F1 targato Sega è davvero troppo divertente. E' uno di quei dannati titoli che ti tiene incollato al video, alla faccia della grafica non perfetta o del limitato numero di visuali. Questo è tutto, ora scusate ma mi stanno aspettando sulla griglia di partenza! Vrooom... Vrooom...

Shogun



Dopo i televisori, finalmente arrivano i videogiochi con l'immagine nell'immagine...



Ed è lui, il mitico Katayama!!!



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
CORSA AUTOMOBILISTICA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1



In questa schermata potrete regolare tutti i parametri della vostra monoposto

COMMENTO

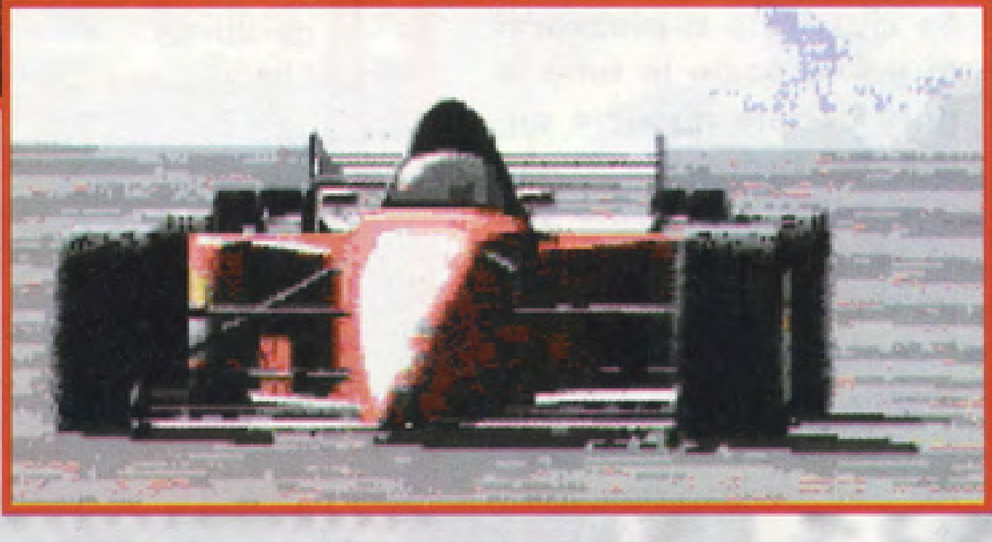


Ancora una volta la Sega è riuscita a produrre un titolo automobilistico di altissima qualità. **F1 Live Information** è caratterizzato, oltre che da una realizzazione tecnica di ottimo livello sia per quello che riguarda la grafica che per il sonoro (la telecronaca della gara è eccezionale, peccato che non si capisca quello che dicono...), da una giocabilità e da una longevità veramente notevoli grazie all'ottimo sistema di controllo, unito alla presenza di cinque diverse macchine, di sei piste e di un buon numero di opzioni. Gli unici difetti da imputare a **F1 Live Information** sono la presenza di solamente due visuali, la mancanza dell'opzione per due giocatori e il solito problema di clipping (i pezzi di fondale che appaiono di colpo) che già caratterizzava **Daytona** ma, soprattutto quando si sta giocando, questo difetto risulta meno evidente. Si tratta quindi di un titolo veramente di buona fattura che mi sento di consigliare a tutti gli appassionati delle corse automobilistiche e a tutti quelli che amano l'alta velocità più in generale.

End







GRAFICA 86

▲ Le piste e le macchine sono realizzate in maniera eccezionale
▼ L'effetto del clipping è leggermente fastidioso

SONORO 93

▲ La telecronaca e gli effetti sonori sono veramente eccezionali

GIOCABILITÀ 86

▲ La macchina risponde perfettamente ai controlli; buone anche la varietà delle piste
▼ Manca l'opzione a due giocatori

LONGEVITÀ 86

▲ Sono presenti sei diverse piste e cinque macchine
▼ Al livello Normal vincere alcune gare risulta un po' troppo facile

GLOBALE 86

Un gran titolo, caratterizzato da una giocabilità veramente notevole e da una realizzazione tecnica ottima.

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

HANG ON GP '95

Quando si parla di giochi in grafica vettoriale per il Saturn sembra che le tre parole "problemi", "clipping" e "pop-up" occupino il novanta per cento del discorso che si conclude sempre con un "vedremo i titoli realizzati con il nuovo sistema di sviluppo". Avere quindi tra le mani l'ennesimo gioco vettoriale, anche se consiste nel sequel del mitico **Hang On**, incute il notevole timore che anche qui l'unica componente del Saturn a essere pienamente sfruttata sarà il tasto di apertura dello sportellino che aprirete per lanciare il CD dalla finestra. Un bellissimo tasto, non c'è che dire, tutto blu con quell'invitante scritta "Open" posta nel centro, ma gradiremmo che gli sviluppatori, vista la potenza della console su cui lavorano, si concentrassero maggiormente su altre parti della macchina quali, ad esempio, i due simpatici SH2 della Hitachi, che una volta tanto, vorremmo vedere spremuti al massimo.

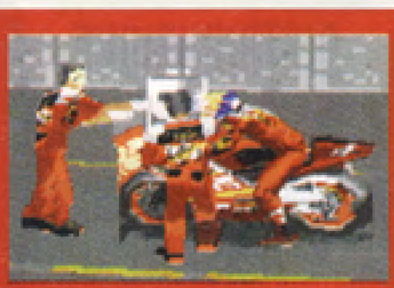
Terminato lo sfogo vediamo di analizzare questo **Hang On GP '95** che, dopo parecchio tempo, ripropone il tema delle emozionanti gare motociclistiche del motomondiale. La prima schermata ci consente di scegliere, oltre alle opzioni, due diversi tipi di gare. Nella modalità GP Race potrete affrontare 19 moto in sei circuiti ambientati in tre diverse località. All'inizio potrete gareggiare solo nei primi tre e l'accesso agli altri circuiti vi sarà dato solo se riuscirete a salire sul podio nelle prime tre gare. Nel Time Trial, invece, affronterete un solo motociclista con lo scopo di terminare il circuito con i tempi migliori. Se riuscirete a piazzarvi al primo posto in tutte le gare potrete disporre anche dell'Endurance Mode, una corsa snervante che vi terrà impegnati per un'ora!

I controlli sono leggermente diversi da quelli a cui siamo abituati e perciò non molto immediati. Scomoda è infatti la scelta di selezionare le marce con i tasti Y e Z che costringe a lasciare il tasto dell'acceleratore per poter scalare verso il basso. L'aggiunta di un sistema di controllo meno complesso avrebbe oltremodo migliorato la giocabilità in quanto l'utilizzo dei tasti L ed R per spostare il peso del pilota non è molto immediato. E' comunque possibile utilizzare il Racing Controller, meno realistico, ma forse più comodo.

E' possibile affrontare ogni gara con una moto scelta tra le cinque a disposizione, ognuna con differenti caratteristiche di frenata, motore, telaio e tenuta di strada. Una volta in sella al nostro bolide possiamo iniziare la gara e, superato l'impatto con i controlli, scrutare il fondale in cerca del tanto temuto effetto pop-up che, tra l'altro, all'inizio sembra mancare! L'effetto della comparsa improvvisa dei poligoni è infatti ridotto e si nota solo in alcuni palazzi oppure quando si entra nell'erba con la moto. Possibile che stiano incominciando a sfruttare il Saturn?







Come sarebbe a dire "E' finita la benzina"?





La moto azzurra, con una buona tenuta di strada e una grande accelerazione, è senz'altro la più adatta ai principianti



Che fine hanno fatto i poligoni della mia moto?



La fase della partenza è senza dubbio la più critica: controllate male l'acceleratore e una bella pattinata vi farà perdere tempo prezioso



Mi sa che ho preso la curva troppo larga...

COMMENTO



Non sono un grande appassionato di giochi di guida e meno ancora di simulazioni motociclistiche perciò la mancanza di un sistema di controllo più "arcade" mi ha dato dei seri problemi nelle prime gare. Dopo aver scelto la visuale giusta e preso possesso dei controlli però, sono riuscito a piazzarmi in buone posizioni anche nei circuiti più complessi. Il problema principale è l'infelice posizione del cambio e del tasto per la modifica della visuale che costringe a contorsioni assurde per evitare di perdere il controllo. Un altro problema da tenere in considerazione è la giocabilità: terminati i circuiti e le varie prove non avrete più stimoli a giocare. Ho paura che questa finirà per essere una costante in tutte le conversioni dei nuovi coin-op Sega, soprattutto per quanto riguarda i giochi di guida. Con l'arrivo dei nuovi titoli sviluppati su schede più potenti sarà gia difficile realizzare un conversione accettabile, pretendere poi che vengano migliorati per avere una longevità adatta a una versione casalinga è, per me, pura fantasia. Forse quando permetteranno il link tra le macchine la situazione migliorerà.

Diego

COMMENTO



Hang On GP '95 è una conversione più che discreta che poteva essere realizzata ancor meglio se alla Sega avessero posta maggior attenzione ai dettagli. Vi sono infatti molti punti chea abbassano il valore globale del gioco: le moto sembrano slittare sull'asfalto, basta uscire sull'erba un po' inclinati per vedere la moto perdere gran parte dei poligoni in pochi secondi e il rumore della moto sembra appartenere più ad un Ciao che a una moto da corsa. Il paesaggio è comunque molto vario e, quando vi abituerete ai controlli, sorpassi veloci e incidenti apocalittici vi daranno parecchie emozioni. La longevità, inoltre, non è bassissima: in fondo sono presenti ben sei circuiti e tre modalità di gioco e cinque moto differenti. Considerato che è l'unica simulazione motociclistica per Saturn, **Hang On** potrebbe valere i soldi dell'acquisto.

Puck



DIPENDE DAI PUNTI DI VISTA

Hang On GP '95 offre tre visuali differenti adatte ad ogni esigenza di gioco:



Visuale in soggettiva: Senz'altro la più realistica e quella che offre maggiori emozioni. Peccato che il campo visivo non sia molto ampio e quindi sia più difficile seguire le giuste traiettorie se non conoscete la pista.



Visuale esterna ravvicinata: L'inquadratura di default. Permette di ammirare meglio i dettagli dei vari mezzi in corsa, ma è ancora troppo vicina e quindi un po' scomoda.



Visuale esterna a campo largo: Senza dubbio la più comoda. Potrete facilmente inserirvi nella traiettoria giusta per affrontare una curva seguendo i movimenti degli altri piloti ed inoltre avrete un maggiore controllo dell'area posta immediatamente dietro di voi, fattore da non sottovalutare visto la mancanza degli specchietti retrovisori.





CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 89
▲ Problemi di clipping in parte risolti
▼ A volte però il nostro mezzo perde qualche poligono

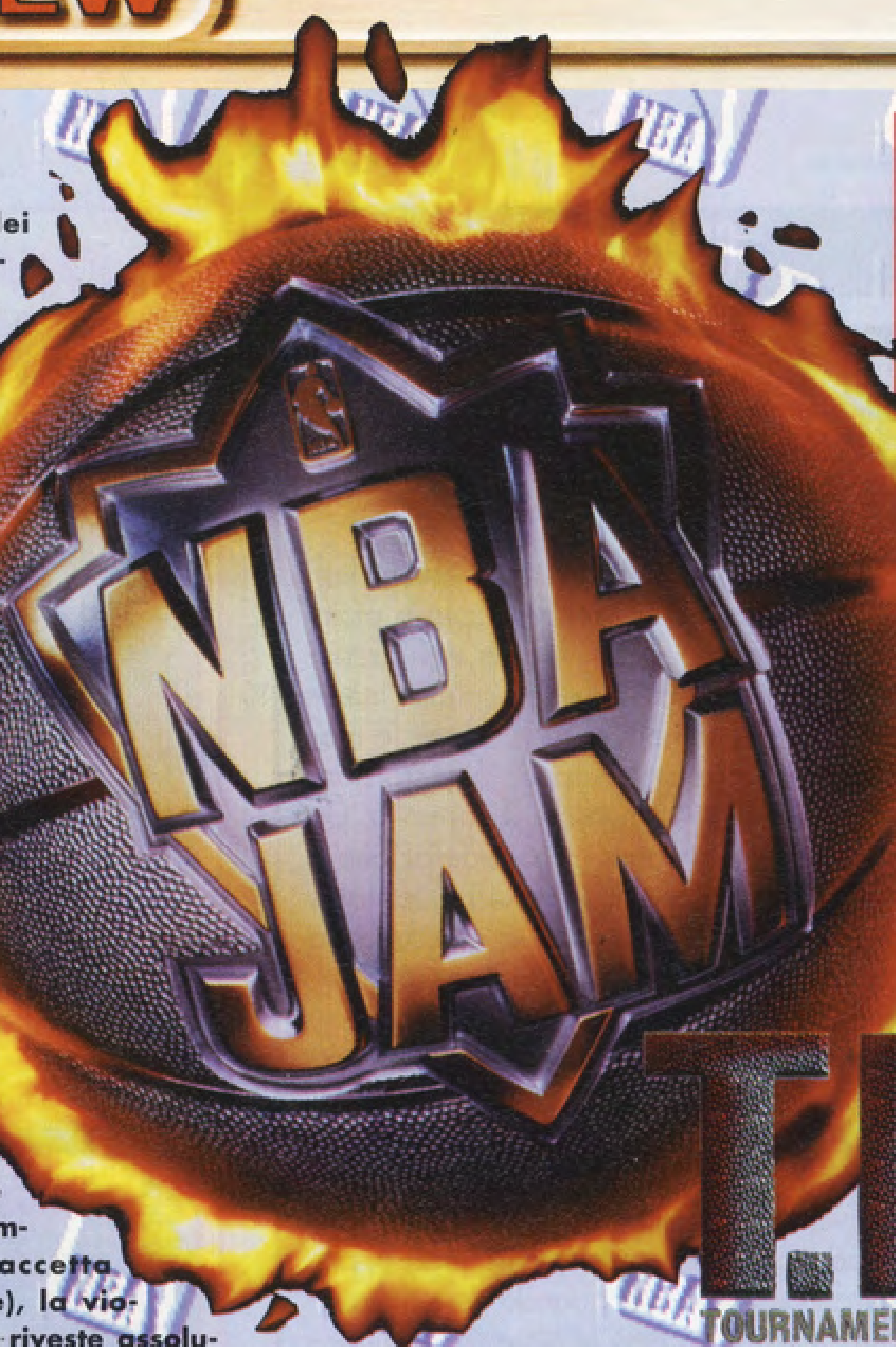
SONORO 80
▲ Musiche molto buone ed orecchiabili
▼ Abbiamo sentito moto elettriche per bambini emettere suoni più convincenti

GIOCABILITÀ 79
▼ I controllo non sono per niente immediati, soprattutto con il joipad

LONGEVITÀ 85
▲ Le sei piste e le tre modalità di gioco offrono una buona longevità
▼ Se però non siete appassionati di moto vi stancherete presto

GLOBALE 85
Una buona conversione che poteva essere realizzata ancora meglio





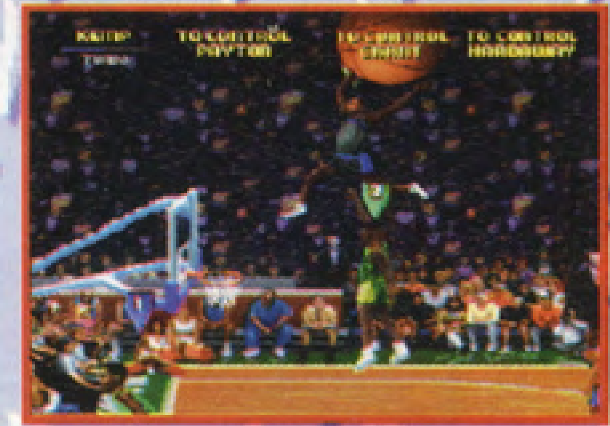


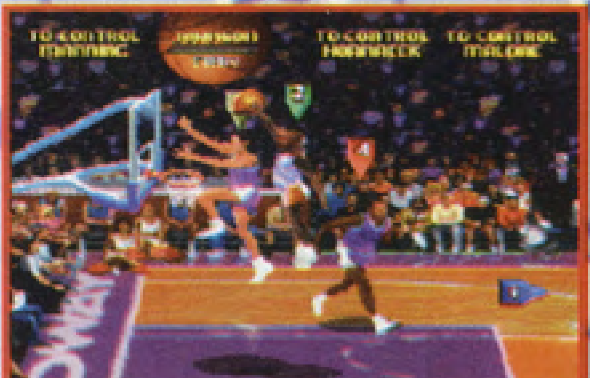
Nel glorioso mondo dei giochi da sala la violenza regna suprema. Con **Mortal Kombat**, **Street Fighter** e i miliardi di cloni che incoraggiano i videoplayer a strappare spine dorsali e incenerire i propri avversari, e **Virtua Fighter II** e **Tekken** che ci hanno lasciato abbacinati a causa dello strepitoso 3D, il successo di **NBA Jam Tournament Edition** della Midway è quantomeno sorprendente. Nessuna fatality, nessun sistema di controllo megaincasinato, nessun nemico di fine livello... Niente di tutto questo: **NBA Jam TE** è un gioco di basket puro e semplice e, a parte qualche spintarella e gomitata qua e là (sempre ben accetta comunque), la violenza non riveste assolutamente un ruolo di primo piano.



Segnate da quel punto e vi porterete a casa sei bei punticini!

Ora, dopo averlo convertito per ogni formato possibile e immaginabile (dal Gameboy alla Playstation), la Acclaim s'è finalmente decisa a realizzare quella che dovrebbe essere la versione migliore di tutte, per Saturn. In fondo il coin-op non era tecnicamente avanzato come, ad esempio, il già citato **VFII** o **Virtua Cop**, quindi la conversione non dovrebbe essere risultata particolarmente difficoltosa. Beh, sbagliato... Anzi no, che cavolo stiamo dicendo? Grazie al cielo, gli Iguana, un vero mito per la reda di **MEGA Console**, sono riusciti a inserire tutti i personaggi segreti, tutte le schiacciate e le tonnellate di giocabilità del coin-op nella versione da casa, realizzando una copia praticamente identico a quella della Midway.

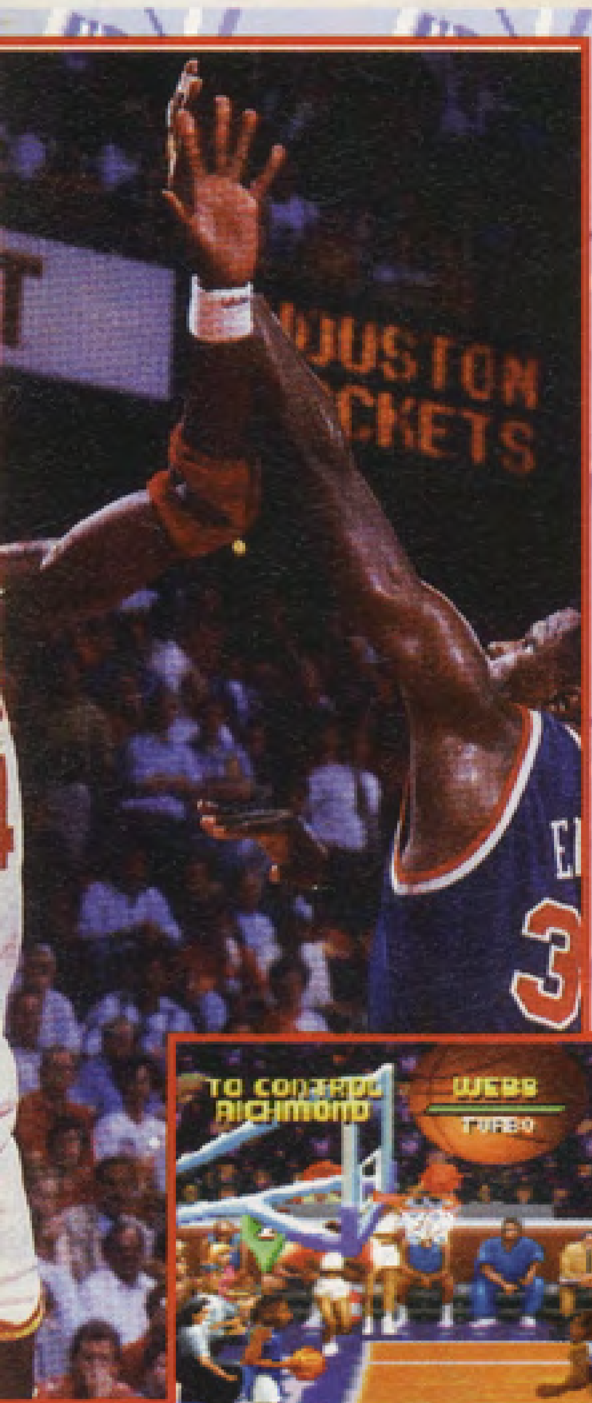




Come certamente saprete, il successo del coin-op è in larga parte dovuto all'estrema giocabilità, fattore che sempre più spesso sembra assente dai titoli per le console dell'ultima generazione. Per giocare a **NBA Jam TE** sono sufficienti poche e semplici pressioni di tasti, anche perché la pallacanestro è uno sport di velocità e precisione. Stoppate, assist e palle rubate sono all'ordine del giorno e le megaschiacciate che hanno reso famoso **NBA Jam** sono solo una qualità di un gioco comunque già validissimo. Gioco che vede due cestisti della National Basket Association sfidare due compari in un'amichevole o in una serie di partite di difficoltà crescente: a **NBA Jam TE** possono partecipare da 1 a 4 giocatori, nel qual caso ogni player impersonerà una stella americana. E questo sarebbe tutto. Ma alla Midway, sapendo che i giocatori di sala pretendono spesso qualcosa di più di una semplice simulazione, hanno pensato bene di aggiungere una bella serie di optional alla classica sfida due-contro-due e così ecco arrivare bonus che permettono di segnare canestri da 5, 6, 8, persino 9 punti, di incrementare esageratamente la velocità dei propri atleti, di far scoppiare un brevissimo terremoto con conseguenze catastrofiche per gli avversari e altre amenità.

Dopo questa descrizione non si devono preoccupare i "puritani" della pallacanestro: tutte le opzioni sopraelencate sono disattivabili (così come il Juice Mode, che permette di giocare a velocità inconcepibili) e, è importante ricordarlo, i giocatori sono quelli della NBA (anche se qualche assenza importante, come Shaq o Sir Charles tanto per citarne un paio, c'è). Inoltre i più esaltati si potranno sciroppare anche le sostituzioni (ogni team ha infatti nel proprio roster almeno tre atleti) e le immancabili statistiche, parte integrante dello sport a stelle e strisce. E' tutto chiaro? Pronti per la palla a due? Ma come, deve ancora caricare? Ah, questi giochi su CD...



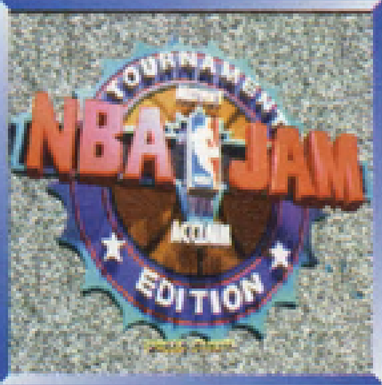


COMMENTO



Cosa dire di **NBA Jam TE** che non sia già stato detto e ridetto? Il coin-op ci ha tenuto incollati per ore e ore (anche se, a dire il vero, la preferenza assoluta per quanto riguarda i giochi di basket andava a **Run 'n' Gun** della Konami) e questa versione casalinga è pressoché identica alla sua controparte arcade. Quello che più conta, secondo il mio modestissimo parere, comunque, non è il livello della realizzazione tecnica: certo, grafica e sonoro sono massicci (anche se, a voler essere proprio pignoli, qualche effetto in più non avrebbe guastato), ma l'importante è che quei genialoidi degli Iguana abbiano mantenuto intatta la giocabilità e la possibilità di attivare i miliardi di cheat che **NBA Jam TE** nasconde (semplicemente epici quello dei testoni e dei micro-omini, alla Midway sono dei pazzi...). Probabilmente giocato da soli non vi durerà all'infinito, ma trovate un amico da sfidare o con cui giocare in coppia e potreste aver trovato IL gioco sportivo per Saturn. Aspettiamo impazienti la risposta della Konami...

Simon



CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	ITALIANA
NUMERO GIOCATORI	1-2





A fine gara e durante l'intervallo fra il secondo e il terzo quarto potrete gustarvi delle mini-animazioni in finto Full Motion



Un giocatore "on fire" acquista una precisione di tiro assolutamente invidiabile





"If you can't deal with rejection don't play with me"... Lo ammetto, non è mia: l'ho letta su una T-Shirt negli States...

COMMENTO



To Jackson! He's on Fire! Boomshakalaka! Non preoccupatevi, non mi sono ancora rincretinito del tutto: è solo che a furia di giocare a **NBA Jam Tournament Edition** il sonoro campionato si è piazzato nelle ROM del mio cervello e non le ha più mollate. In effetti penso che la parte sonora sia quella che maggiormente risalta rispetto alle controparti per 16-bit: il gioco, infatti, non è molto cambiato e, se si escludono i cheat mode (semplicemente mitici!), non me la sentirei di consigliare questo gioco a chi già possedesse la versione Megadrive o 32X (o anche Super NES, se proprio vogliamo essere precisi). Se invece vi siete appena cuccati un Saturn, state cercando un gioco sportivo bello frenetico e non avete mai giocato a **NBA Jam TE**... Beh, questo CD deve essere vostro a tutti i costi! Adesso scusate, ma devo andare a prendere le mazzate quotidiane da Simon a questo gioco (questa frase l'ha aggiunta il sottoscritto, ma è la pura e semplice verità... NdSimon).

Paolo

GRAFICA — 81

▲ La grafica del gioco è, come sempre, molto carina...
▼ ...ma sul Saturn ci aspettavamo qualcosina di meglio come "contorno"

SONORO — 81

▲ Il parlato è ok, anche se un filino di varietà in più non avrebbe certo guastato

GIOCABILITÀ — 91

▲ Frenetico, divertente, avvincente, esilerante... Basta, ho finito gli aggettivi...

LONGEVITÀ — 91

▲ Soprattutto se giocato in due (questa frase l'ho già sentita), **NBA Jam TE** vi garantirà giorni e giorni di sfide continue

GLOBALE — 90

È **NBA Jam TE** su Saturn, ovvero come giocare con il coin-op nella propria cameretta senza avere l'ingombrante cabinato fra le scatole

DONALD DUCK IN MAUI MALLARD





Paperi. Di queste simpatiche creature esistono numerose varietà: folaghe, gallinelle d'acqua, grandi tuffetti con la cresta, e segretarie di redazione sono le specie che noi della reda preferiamo, ma c'è nessuno che ha mai sentito parlare di un "anatra selvatica di Maui"? No? Beh, la cosa non ci meraviglia affatto. E' certo più facile vedere una segretaria di redazione (boyfriend permettendo). Quella della Disney, però, non si sono lasciati scoraggiare da queste avvilenti statistiche e hanno ispezionato le paradisiache isole delle Hawaii (luogo originario di questa particolare specie) in lungo e in largo per trovarne uno. Comunque sia, queste isole possiedono un sacro idolo Mojo (che ha la forma di un piccolo rettangolo ed è disponibile in quattro sapori di frutta). Se l'idolo verrà rimosso, gli dei delle Hawaii andranno su tutte le furie e scateneranno un'eruzione vulcanica che annienterà la popolazione: solo un papero può salvarla. L'eroico palmipede in questione è Paperino, che per questa nuova fatica piattaformica si è guadagnato un nuovo titolo. Reduce da **World Of Illusion** (senza portarsi dietro Topolino, però), Paperino va alla ricerca dell'idolo Shabuhm Shabuhm, che è stato misteriosamente trafugato. Grafica tenerosa in puro stile disneyano e il tipico entourage piattaformico lo accompagnano.



Fate attenzione al Teenage Mutant Ninja Papero!











COMBINAZIONI LETALI

Nel corso del gioco, finirete certamente col raccogliere tutta la gamma delle armi disponibili. Premendo il tasto A potrete effettuare una carrellata su detti ordigni per vedere quanti ne avete ottenuti. Ognuno di essi può essere usato separatamente, ma a volte potete combinarli in modo da produrre un volume di fuoco straordinario. Potete arrivare ad assemblare una bomba ultra-devastante assemblando tutte e tre le armi da fuoco.



COMMENTO



Il cinico sfruttamento di una buona licenza può produrre un titolo giocabile solo per metà. Chi l'avrebbe mai pensato? Eppure è quanto si è verificato con **Maui Mallard**. Il gioco si sviluppa nel classico stile festoso della Disney, con una notevole attenzione al dettaglio che interessa ogni singolo personaggio. Lo stesso Paperino è una delizia a vedersi: Dio solo sa quanti frames sono stati impiegati per animarlo! Purtroppo, la cura applicata ai particolari del mitico papero è talmente elevata che i suoi buffi movimenti possono distogliere l'attenzione da ciò che lo circonda, con conseguenze talora drammatiche.

Simon

COMMENTO

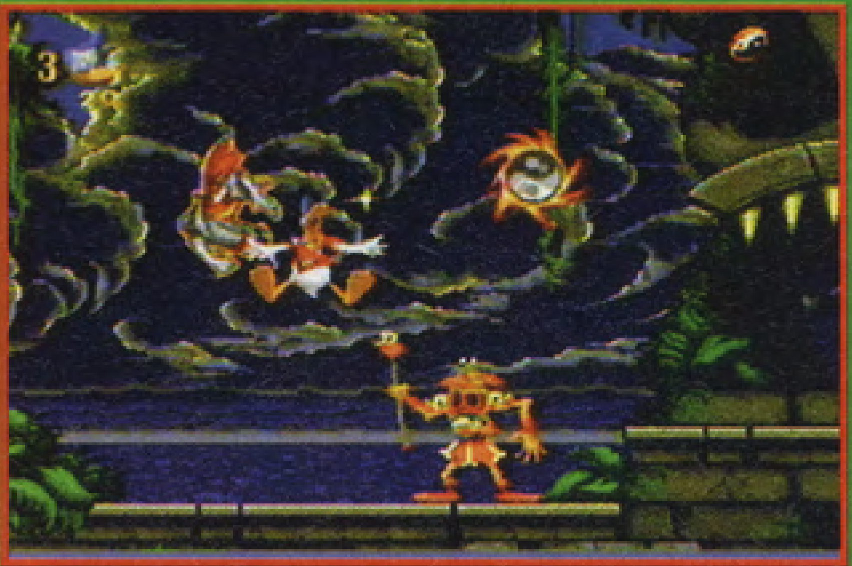


Sulle prime pensavo che **Maui Mallard** fosse uno dei giochi più stupidi e monotoni che io avessi mai provato. I comandi mi avevano dato così tanti problemi che avevo tolto la cartuccia con l'intenzione di non rimetterci mai più mano. Poi però ho scoperto che dovevo recensirlo, quindi ho ripreso a giocarci e ci ho giocato talmente tanto che ora penso sia un gioco stupendo! E per essere un platform targato Disney, è dannatamente impegnativo (udite! udite!). La grafica è davvero ottima ed estremamente particolareggiata, le musiche sono orecchiabili e le animazioni eccellenti. Un altro fattore che rende questo gioco meritevole di lodi è il fatto che è giocabile pur senza essere tedioso. L'unico neo del gioco sta nella sua scarsa originalità, che in questo tipo di gioco è una cosa che ha il suo bel peso. Quanto al resto, **Maui Mallard** è in regola con la tradizione del genere piattaformico: nemici astuti, località esotiche, power up, stanze segrete e un gigantesco organo a canne capace di proiettare il povero papero in orbita con i suoi getti di vapore verde. Nel mezzo di questo saporito minestrone emerge un solo dubbio: quand'è che il mercato si disferà di questo genere di giochi?

Fabio

SIM SALA QUACK

Durante l'adempimento delle vostre funzioni vi imbatterete nei praticanti del voodoo, inquietanti individui con la faccia dipinta e il pallino della magia nera. Questi simpaticoni vi lanceranno degli incantesimi che agevoleranno la vostra avanzata. Uno di essi, per esempio, vi conferirà doti e aspetto da guerriero ninja, mentre un altro vi ridurrà alle dimensioni di una formica permettendovi così di superare angusti passaggi.







CASA PRODUTTRICE
DISNEY INTERACTIVE
GENERE
PLATFORM
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

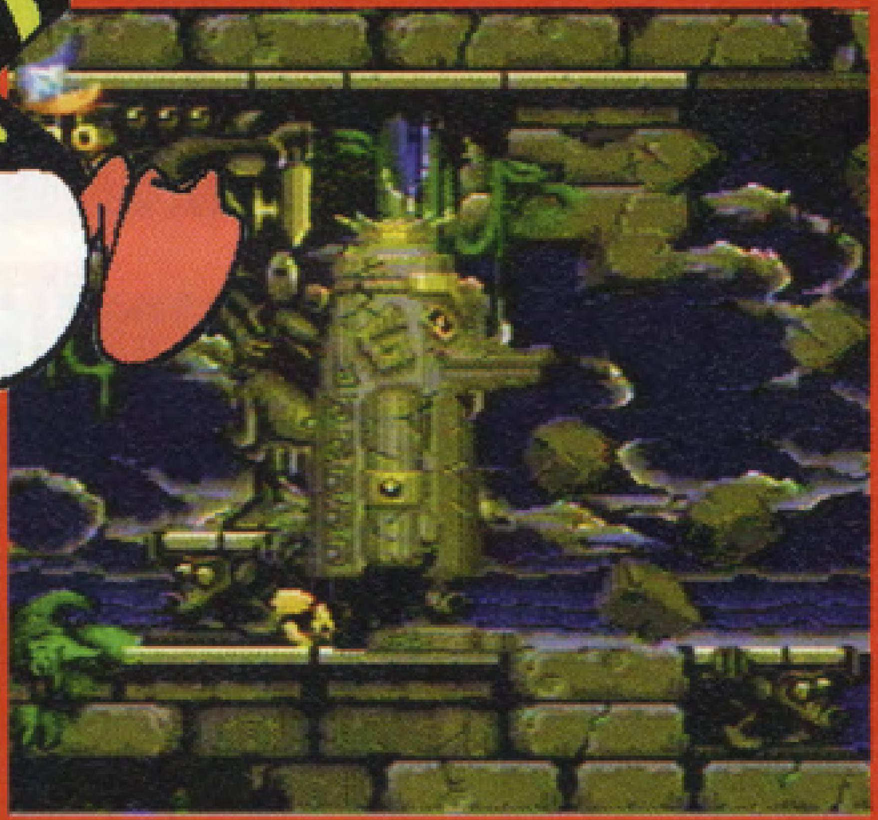
PAPERININJA



Il secondo livello è ambientato nel Campo di Addestramento dei Ninja dove, grazie a un curioso incantesimo lanciatovi dai praticanti del voodoo, avete il potere di trasformarvi in un ninja "alla Joe Musashi". Se si imbatte in una situazione senza apparente via d'uscita, Paperino può togliersi dagli impicci usando la sua attrezzatura da ninja. Questa comprende, fra le altre cose, un'asta che Paperino può usare per agganciarsi ad alcuni appigli piazzati sul soffitto e quindi avanzare alla maniera di Tarzan. La stessa asta può essere usata come sostegno per arrampicarsi lungo condotti angusti.







Questa statua rappresenta il dio di Maui: entrateci e potrete passare attraverso i mur



Ha una dentatura leggermente accentuata questo piranha, non trovate?



GRAFICA 94

▲ Tutto, dagli sprite ai fondali alle schermate di presentazione, è realizzato con la massima cura dei dettagli

SONORO 92

▲ Gustosi motivi jazzati e ottime campionature vocali, per non parlare degli starnazzi di Paperino!
▼ Sul fronte degli effetti sonori si poteva fare di più

GIOCABILITÀ 80

▲ Basta una partita per restarne rapiti
▼ Il gioco è un po' monotono

LONGEVITÀ 84

▲ Per essere un gioco della Disney è alquanto impegnativo
▼ Le password abbreviano notevolmente la vita della cartuccia

GLOBALE 82

Un gioco valido sotto ogni punto di vista, seppur incompatibile con le attuali tendenze del mercato videoludico



D'accordo sbizzarrirsi architettonicamente, ma mi sembra che alla Maxis abbiamo esagerato quel tantinello...

SI RINGRAZIA
ELECTRIC DREAM PER IL CD





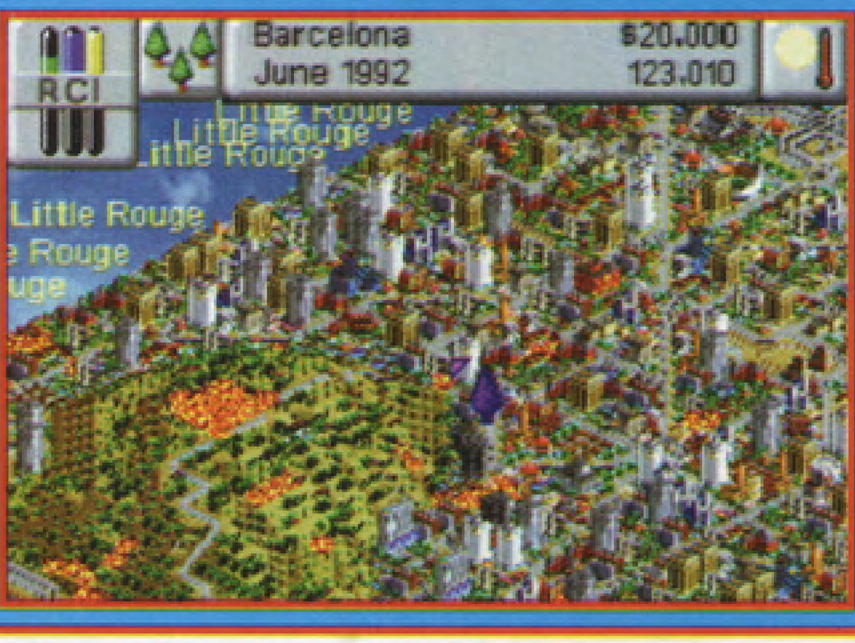
SIM CITY 2000

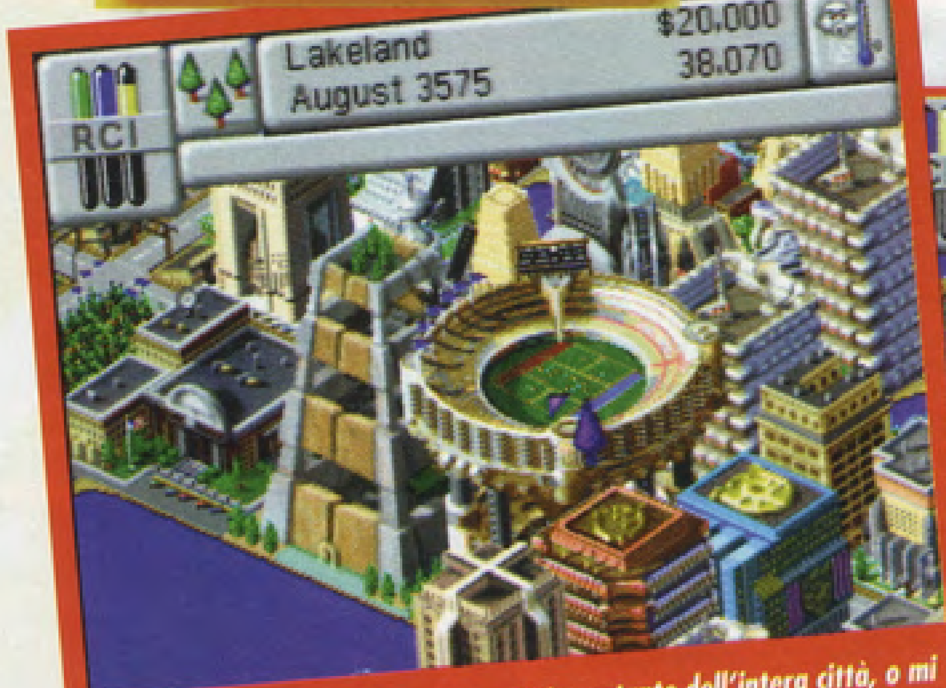
Nonostante il tentativo di diversi parlamentari per far sembrare la propria professione un continuo scontro fra hooligan, la politica è e rimane un argomento noioso. Molto meglio, piuttosto che organizzare una campagna elettorale per diventare sindaci del proprio paesello o della propria città, farsi tutto in casa (compresa la città) grazie a Sim City 2000. Dopo averne parlato più che ampiamente nei numeri passati è finalmente arrivata la versione definitiva per Saturn della simulazione che tanto successo ha ottenuto su PC e Mac. Per i pochi che non conoscono il gioco diciamo loro che vi trovate con un bel gruzzoletto di dollari, un terreno e tanta buona volontà: sta a voi mescolare le tre cose per riuscire a sviluppare un centro abitato sempre più grande e vivibile, insomma un vero e proprio paradiso per i vostri abitanti. Per fare questo avete molteplici opzioni a vostra disposizione, che vanno dalla possibilità di costruire case, industrie e centri commerciali, fino alle infrastrutture più ovvie (strade, fogne) o ricercate (monumenti, biblioteche). Buona amministrazione a tutti!

a.a.a. sindaco cercasi

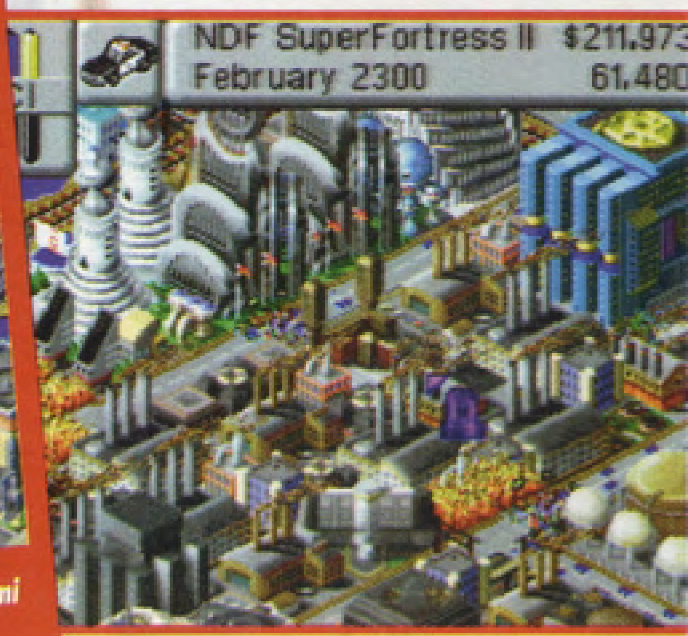
Anche se ormai avete costruito una città bella e prosperosa, **Sim City 2000** può ancora proporvi delle sfide interessanti. Ci sono infatti città precostruite con particolari problemi che voi dovrete risolvere in un numero determinato di anni, pena il non essere riconfermati nella posizione di sindaco e voi non volete che questo accada, vero?







Beh, lo stadio rimane la struttura più importante dell'intera città, o mi sbaglio?



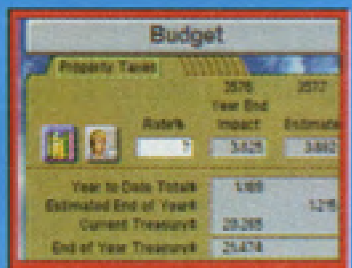




L'uomo Del Monte ha detto Sim...

l'anno che verrà

Abbiamo accennato alle molte opzioni a vostra disposizione: ecco più precisamente a cosa potrete andare incontro in un ipotetico anno di gioco...



GENNAIO - Avete appena incassato i soldi delle tasse: prima di tutto dovete decidere come spenderli e pianificare il budget del prossimo anno.



FEBBRAIO - La vostra città è in crescita, l'immigrazione è veramente altissima. Vi conviene costruire in fretta case e strade se non volete una sommossa popolare.



MARZO - Ora avete le case, ma vi siete dimenticati qualcosa: le fogne. Fatele in fretta perché non a tutti piace fare i propri bisogni nei prati.



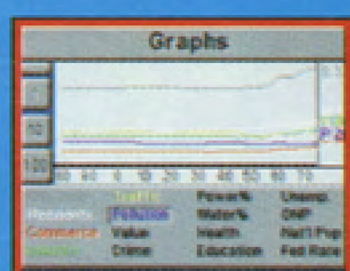
APRILE - E' primavera: i fiori, l'aria fresca, la voglia di stare all'aperto ma... nel vostro angolo di Paradiso non c'è nulla da fare. Che ne dite di costruire qualche attrezzatura per il tempo libero?



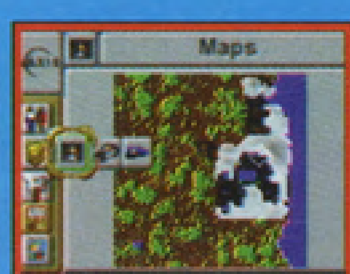
MAGGIO - Dopo 50 anni di onorato servizio la vostra centrale sta per andare in pensione. Dovete costruirne una nuova tenendo sempre un occhio di riguardo al rischio inquinamento.



GIUGNO - Il narcisismo è una brutta cosa, ma ogni tanto qualche concessione al proprio ego la si può fare. E' giunto il momento di costruire un monumento al sindaco ideale: voi!



LUGLIO - Con le vacanze alle porte vi prendete una piccola pausa per esaminare i grafici di crescita della città, degli ultimi dieci o cento anni.



AGOSTO - Polizia e Vigili del fuoco sono costosi ma, nonostante i vostri sforzi, la mappa mostra che non date ancora un'adeguata copertura contro il crimine.



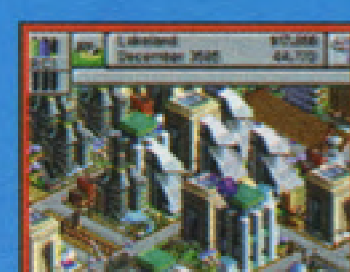
SETTEMBRE - Potete controllare lo sviluppo della città selezionando solo gli edifici pubblici ed escludendo temporaneamente quelli privati.



OTTOBRE - Il traffico per le strade ha raggiunto i livelli di guardia, meglio costruire una rete ferroviaria per decongestionare il centro abitato.

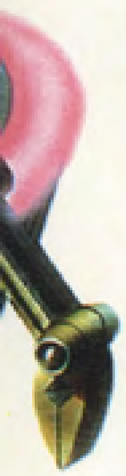


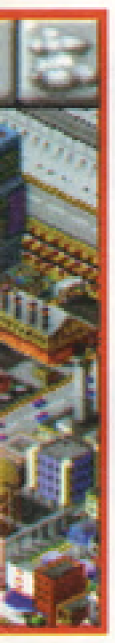
NOVEMBRE - I due giornali che vengono stampati in città più che altro riportano il solito bla bla bla, ma a volte vi danno anche informazioni utili per la vostra gestione.



DICEMBRE - Cose da fare in un anno ce ne sono tantissime, ma non preoccupatevi: certe zone progrediranno automaticamente. Sta a voi "pilotarle" affinché tutta la città ne tragga beneficio.







COMMENTO



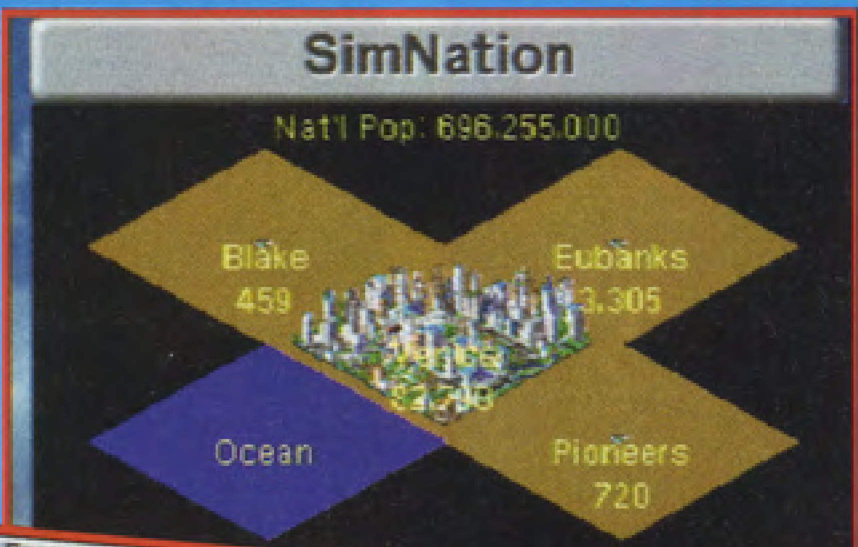
Sim City è certamente uno dei titoli più innovativi della storia dei videogiochi e anche questa sua nuova versione non fa che confermare il successo già riscosso un po' ovunque. Naturalmente, come per tutti i generi, c'è qualcuno a cui questo tipo di "simulatori di vita" non piace, ma obiettivamente non si può che ammettere la grandiosità di questo gioco. Bisogna però distinguere il giudizio in due parti: quello indirizzato ai nuovi giocatori e l'altro destinato a chi invece ha già provato il gioco su altre piattaforme. Questi ultimi troveranno infatti la versione Saturn un po' lenta, ma per il resto rimane invariato il divertimento dell'originale. Per i nuovi bisogna dire che inizialmente si incontrano delle difficoltà, ma basta prendere dimestichezza con le opzioni e il divertimento è assicurato. Un grande gioco in definitiva, con una buona grafica e un'interfaccia efficiente; gli unici dubbi rimangono sulla lentezza dell'azione.

Puck



a tu per tu con la natura

La prima cosa da fare in una partita a **Sim** è scegliere dove impiantare la vostra città. Il computer vi offre di volta in volta ambientazioni diverse ma avete anche la possibilità di costruirvene una voi: c'è infatti un'opzione, che sa molto di **Populous**, per ridisegnare il terreno in base a tre elementi: acqua, pianura e montagna. Combinando questi tre fattori potrete creare la regione ideale dove impiantare il vostro insediamento.







anche l'occhio vuole la sua parte

La Maxis non si è limitata a riportare pari pari, o comunque con limitati miglioramenti, la grafica delle versioni PC e Mac, ma ha voluto fare le cose in grande inserendo alcune novità. Infatti molti degli edifici sono stati completamente ridisegnati ed è anche presente un nuovo set grafico futuristico che entra in azione dal 21° secolo. La chicca è comunque il fatto di poter vedere ogni elemento da più angolazioni, con un discreto effetto di rotazione 3D.



COMMENTO



Non so quante ore ho passato sul mio PC giocando con **Sim City 2000**; ero quindi molto curioso nel vedere come sarebbe uscita la conversione su una macchina come il Saturn di taglio spiccatamente arcade. Il risultato è piuttosto buono con un sistema di controllo che riesce a non far sentire il joypad troppo scomodo e alcuni menù che mostrano chiaramente quanto si ha a disposizione. I cambiamenti fatti rispetto alle altre versioni sono tutto sommato minimali e l'unica differenza incisiva che si riscontra risulta dal fatto che l'azione è spesso un tantino lenta. Ci troviamo davanti alla dimostrazione del fatto che anche sulle console si possono convertire con successo giochi di un certo spessore.

Paolo

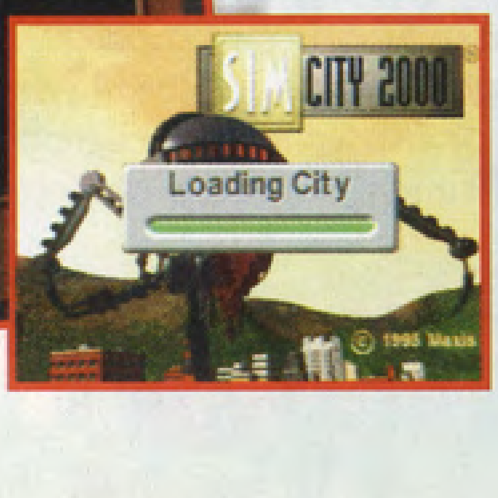


Sì, lo so che fa schifo, ma senza le fogne la vostra città non potrà andare molto avanti...



A dire il vero questo terreno mi sembra più adatto a un bel vigneto che alla costruzione di una città...







CASA PRODUTTRICE
MAXIS

GENERE
SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 85

▲ La grafica isometrica degli edifici è incredibilmente dettagliata

▼ Le rotazioni non sono poi questo granché

SONORO 52

▼ Ma questo cos'è? Il Saturn o il Game Gear? Potevano sprecarsi non un po', ma mooolto di più

GIOCABILITÀ 85

▲ Nonostante sia nato per il mouse, anche col joipad il sistema di controllo risulta efficiente e i menù delle opzioni sono davvero immediati

LONGEVITÀ 90

▲ A parte le missioni predefinite, non c'è una fine già fissata. Potreste continuare a giocarci all'infinito

GLOBALE 87

La versione Saturn di **Sim City 2000** regge perfettamente il confronto con quella PC, risultando solo a volte un po' lenta

Kolibr



I colibrì possiedono molte interessanti caratteristiche e capacità. Hanno ali vivacemente colorate, amano succhiare il dolce nettare dei fiori con le loro lunghe linguette e possono restare sospesi nell'aria agitando le ali a velocità indicibile. Purtroppo, però, non dispongono né di laser, né di 'smart bomb', né di scudi energetici. Questo probabilmente spiega perché non esistono altri sparatutto con un colibrì su nessun formato. All'infuori di **Kolibri**, s'intende. La Novotrade, che ci ha regalato il mitico **Ecco The Dolphin** (parte prima e seconda), ha aggiunto i suddetti poteri all'arsenale naturale del colibrì, quindi hanno creato una blasta-maratona ad ambientazione boschiva in cui far agire questo curioso volatile. Il risultato è **Kolibri**, un gioco che esemplifica la capacità del 32X di esplorare arditamente concetti videoludici inconsueti.







SFERE DI CRISTALLO

Strane formazioni cristalline di forma sferica, paragonabili nella funzione ai frammenti mistici in **Ecco The Dolphin**, fanno sì che Kolibrì si trasformi da brutto anatroccolo a uccello da preda. Ciascun globo produce un diverso tipo di sparo e raccogliendo altri globi dello stesso tipo l'arma viene potenziata. Altri particolari poteri, come gli scudi e le 'smart bomb', sono reperibili in punti separati.


FUOCO ORDINARIO


FUOCO TRACCIANTE


FUOCO ONDULATO


FUOCO DA MORTAIO


LASER


FUOCO RIMBALZANTE


SMART BOMB


FUOCO TOTALE



Finalmente le potenzialità grafiche del 32X sfruttate al meglio!





È arrivato Log in redazione... Pandemonio totale!



PRENDI UN FIORELLINO

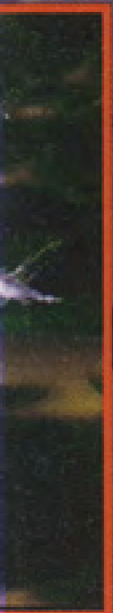




Nel mondo di **Kolibri**, i fiori hanno larga diffusione. Possono essercene di gradevoli, come i boccioli piantati in un vaso, o di abietti, come il micidiale Venus Fly Trap, golosissimo di mosche e affini. Quelli gradevoli sbocciano quando li liberate dai suoi ronzanti aggressori, ma dovete agire con molta cautela di fronte a tutta i fiori che hanno un aspetto innocuo, perché spesso si tratta proprio di quelli che possono porre fine alla vostra vita inghiottendovi!



I colori di Kolibri sono assolutamente spettacolosi!





COMMENTO



Ecco The Dolphin non mi è mai piaciuto: non riuscivo a comprendere gli enigmi (e tantomeno a risolverli), non riuscivo a dominare i comandi e la musica mi faceva venire sonno. Ebbene, non appena ho cominciato a giocare a **Kolibri**, sono stato colto da uno strano senso di deja vu. **Kolibri**, infatti, ha molto a che spartire col gioco del delfino sul piano dell'atmosfera e del sistema di controllo, sebbene non condivida la medesima ideologia. I patimenti che si devono subire per mantenere vivo e in volo il volatile sputa-fuoco sono simili ai patimenti che si dovevano subire per mantenere elevato il livello di ossigeno di Ecco. E' una vera seccatura, e rende **Kolibri** un gioco meno godibile di quanto altrimenti sarebbe. I punti di forza del gioco stanno nella splendida grafica, nella fluidità del parallasse e nella cura con cui sono stati disegnati i numerosi nemici aerei. A poco però servono questi pregi per fare di **Kolibri** un gioco avvincente.

Fabio

TERRORE DAL LAGHETTO PROFONDO





Nel corso del gioco, Kolibri deve vedersela con alcuni predatori che oltre a vantare notevoli dimensioni possono farsi un baffo delle sue bordate. Fra questi vi sono esseri anfibi come rane e lucertole che, pur non inseguendo il nostro volatile, possono raggiungerlo con le loro micidiali lingue retrattili: praticamente il bacio della morte!

COMMENTO



Kolibri spicca come un gioco particolarmente gradevole sul piano visivo. E' l'equivalente videoludico di Michelle Pfeiffer: promette molto, ma regala poche emozioni. Vi sono una robusta quantità di stimoli e un flusso costante di nemici volanti, con nuove varietà di velivoli che vengono introdotte ad arte per tenere desto l'interesse del giocatore. E in effetti l'interesse difficilmente viene meno, con tutto l'affannarsi che occorre per ottenere il power up che ci vuole per distruggere una determinata categoria di nemici e l'abilità richiesta per superare i numerosi punti pericolosi del percorso. Tuttavia sembra che al gioco manchi qualcosa, e quel qualcosa penso proprio che sia un controllo più diretto sul proprio destino: molte delle armi, infatti, vengono indirizzate sul bersaglio automaticamente, per cui spesso ci si limita soltanto a schivare il fuoco nemico. Annientare il nemico in questo modo non è divertente quanto farlo di persona, dunque si può dire che **Kolibri** sia tutto sommato uno sparatutto passivo. Graficamente, però, si fa valere.

Simon



Kolibri

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 89

▲ Splendidi fondali che utilizzano appieno la palette cromatica del 32X
▼ L'animazione del protagonista lascia a desiderare

SONORO 77

▲ Musiche orecchiabili di vario genere per ogni livello ed effetti in linea con la tradizione degli sparatutto

GIOCABILITÀ 85

▲ Facile da gestire, con belle armi e livelli introduttivi interessanti

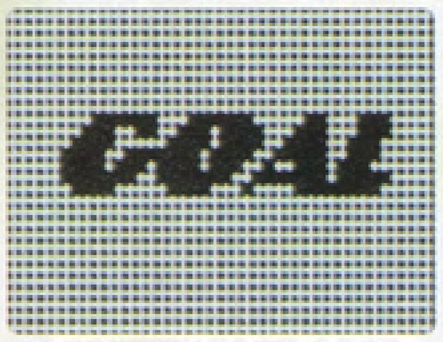
LONGEVITÀ 82

▲ Livelli a carrettate e una quantità generosa di opzioni per la continuazione della partita
▼ Un gioco tutto sommato ripetitivo e avaro di emozioni

GLOBALE 99

Kolibri vanta uno spessore che molti altri sparatutto non hanno, ma di adrenalina ne fa scorrere poca

FIFA 96 SOCCER







Sono pochi i titoli che possono vantare una vita lunga e pregna di successi come **FIFA Soccer**, ancora meno quelli che possono dirsi tuttora attraenti dopo tanto tempo. Consci di tutto questo, quelli dell'Electronic Arts continuano a battere la strada dell'aggiornamento del loro pupillo calcistico, a loro modo di vedere sempre attuale e degno delle più attente considerazioni. Da parte nostra non ce la sentiamo di promuovere una volta ancora questa politica del rilancio ad oltranza, considerato soprattutto l'imminente arrivo di un gioco che davvero dovrebbe spodestare definitivamente dal trono delle simulazioni calcistiche il buon vecchio **FIFA**. Ma andiamo a smentire con i fatti questo presunto immortale, o meglio la reincarnazione di un fantasma davvero troppo vecchio e stanco da potersi permettere di continuare ad apparire sotto le sue lenzuola sempre più rattoppate. La prima innovazione, o la prima toppa se preferite, è un piccolo aggiustamento della visuale, che presenta ora una fetta di campo più larga e dimensioni più ridotte degli sprite rappresentanti i calciatori. Una scelta forse derivante dal desiderio di voler snobbare tutti i concorrenti che hanno anch'essi optato per la prospettiva isometrica, ma più verosimilmente si tratta di un modo per rendere diverso, quindi più appetibile, la simulazione. Di ben altra rilevanza è invece l'introduzione di una maggiore libertà di scelta dell'omino da comandare, ora selezionabile tra tutti e undici. Così, è anche possibile comandare solamente determinati elementi o reparti della squadra, lasciando gli altri sotto il controllo del computer. Questo dovrebbe essere d'aiuto ai giocatori poco esperti, ma potrebbe essere anche un modo per i più egocentrici di entrare in gioco solo nelle azioni offensive, durante le quali si cerca di infilare la porta avversaria. In fatto di migliorie strettamente legate al campo il discorso può dirsi esaurito, visto che tutte le altre novità risiedono in parti di gioco più marginali. Se vi sentite un po' delusi, dovreste prima leggere i box, ma onestamente non posso assicurarvi un sostanziale cambiamento di opinione. Vale comunque la pena sapere tutto prima di trarre conclusioni e constatare se la propria posizione coincide con quella sintetizzate dal voto in percentuale.





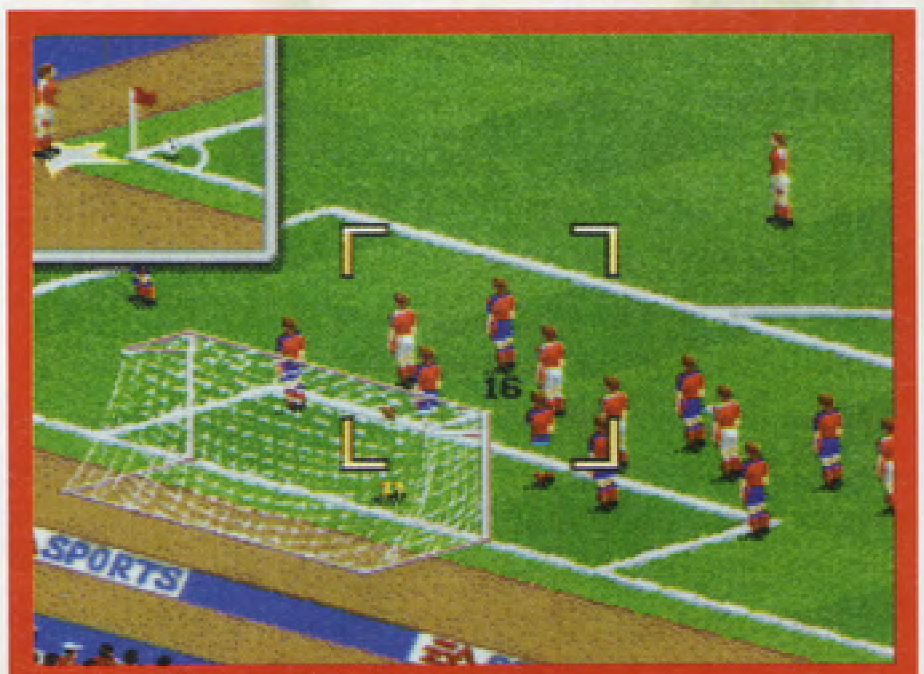


In questa foto potete vedere quel deficiente dell'attaccante che, dopo aver segnato, si concede il lusso di un salto mortale

MEGA VS BRASILE

Altra possibilità quantomeno curiosa è quella che permette di mettere di fronte tra loro qualsiasi squadra presente nel gioco, comprese quelle personalizzate. Diventa così possibile improvvisare match davvero interessanti, con la possibilità di dimostrare le proprie capacità in ogni situazione calcistica. Unico neo è quello di non potersi avvalere della possibilità in caso di playoff e altri tornei. Non si può avere mica tutto dalla vita!





Spostate il puntatore, prendete la mira e... fuoco!

IL TUFFO DELLA PANTEGANA BIONDA

Proprio come in Italia, anche in Inghilterra i giocatori di calcio che riescono a trasformare una rete si danno alla pazza gioia, inscenando balletti e celebrazioni del gol fantasiose e divertenti. In questa nuova versione sono state introdotte alcune scenette simpatiche, che regaleranno attimi di emozioni uniche finché non mostreranno il lato monotono. In particolare va citata la presenza di un personaggio noto anche in Italia, familiare soprattutto al popolo interista. Mi riferisco a catoKlinsmann, altrimenti detto Pantegana Bionda. Il tedescone, infatti, dopo aver spopolato tra i supporter inglesi con i suoi gol e tuffi successivi, è stato scelto tra i molti a presenziare nel gioco con il suo particolare festeggiamento. E noi non possiamo che rallegrarci di tutto ciò (insomma... Ndr)!





CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/4

SERIE PIEDE A BANANA

Finalmente alla Electronic Arts si sono decisi ad introdurre un'opzione che consenta di editare l'editabile. Non sarà un elemento così importante, ma il solo fatto di poter personalizzare squadre e nomi aggiunge sempre un pizzico di varietà e divertimento. E poi non ditemi che giocare con la vostre squadra dei sogni non vi esalta di più che impersonare un defunto R. Baggio o un evanescente Ravanelli (per non parlare di Berti, vero Log? - Ndr)!



COMMENTO



Il mio disinnamoramento del gioco risale già ad alcune settimane dall'uscita del primo **FIFA**, quindi potete facilmente immaginare cosa possa pensare dell'uscita di un'upgrade, tra l'altro non è nemmeno la prima della serie. A mio avviso possono cambiargli i colori, il nome, le opzioni; possono perfino grattargli il telaio, ma ciò non toglie che rimane sempre **FIFA Soccer**. Non sono affatto prevenuto nei suoi confronti, è solo che non condivido né l'approccio al gioco, né la politica dell'EA circa i continui aggiornamenti dei suoi titoli sportivi. Non sarebbe più opportuno farne un vero sequel che non la solita revisione dalla dubbia utilità e dallo scarso seguito?

Log



Ed ecco Pasquale Bruno in uno dei suoi soliti interventi puliti...

COMMENTO



Ancora **FIFA**, eh? Non so che dire. Certo, è innegabile che si tratti di un titolo dalle indubbie qualità, dal buon contenuto in tema e da una discreta giocabilità, ma a tutto c'è un limite, figurarsi per un videogioco. Le novità sono di poco conto se rapportate al prezzo della cartuccia e alla non più giovane età dell'idea, così non vedo proprio come si possa classificarlo nella zona alta anche questa volta. Non è piacevole nemmeno per noi dirlo, ma **FIFA '96** non giustifica la sua esistenza con mezzi appropriati. Sarà per un'altra volta.

Simon



GRAFICA 80
▲ Visibili miglioramenti nella veste grafica generale
▼ ...ma il tutto non sembra essere troppo raffinato

SONORO 80
▲ Cori e commento brillanti
▼ Musica non eccezionale

GIOCABILITÀ 77
▲ Sistema di controllo non complicatissimo
▼ Fare un tackle equivale a prendersi un'ammonizione

LONGEVITÀ 69
▲ Le novità potrebbero essere un buon incentivo...
▼ ...per giocarlo poco!

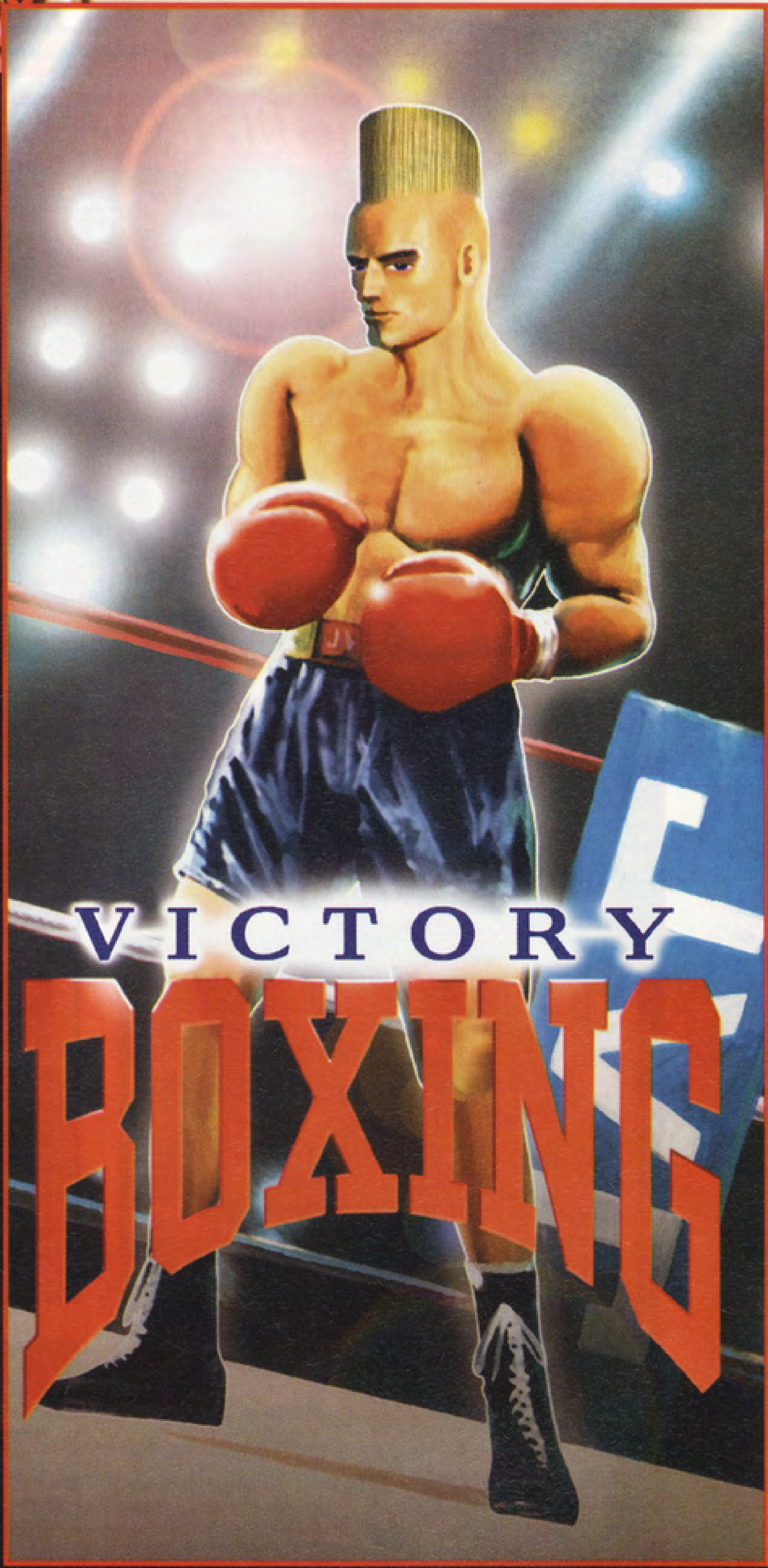
GLOBALE 76
Cambia il pelo, si fa rifare le unghie e lucida i denti... ma rimane sempre il vecchio **FIFA**



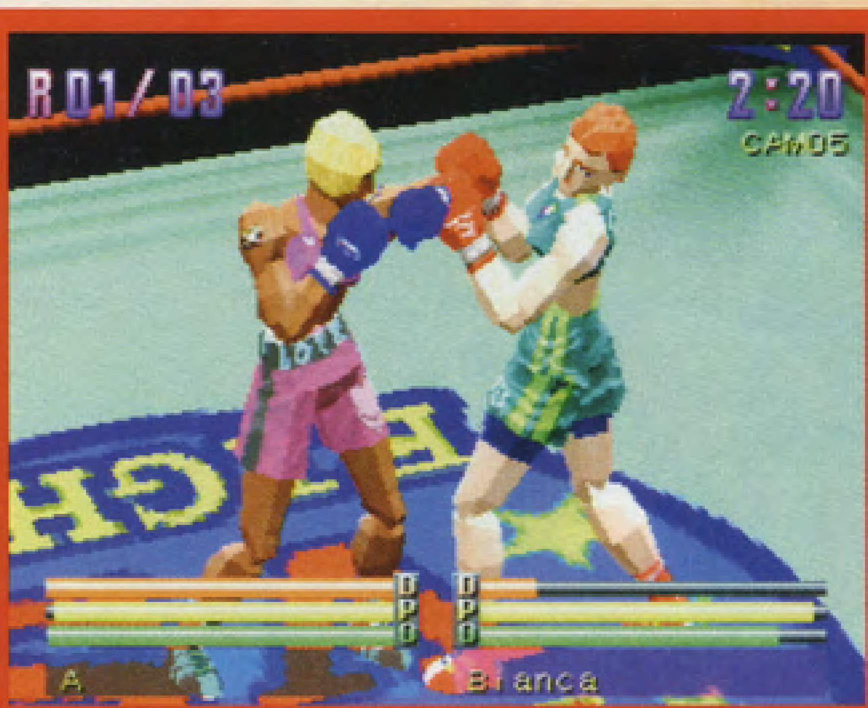








Dopo essersi lanciata nella realizzazione di una propria versione del Saturn, la JVC ha pensato bene di fare il proprio trionfale ingresso nel mercato dei videogiochi con un titolo piuttosto particolare. Intendiamoci, non si tratta di nulla di innovativo o di rivoluzionario, tuttavia, per qualche strana ragione, i giochi di boxe sono sempre stati un genere poco sfruttato e convertito. Ora però, grazie a **Victory Boxing**, tutti i possessori del 32-bit di casa Sega, amanti di questo genere, potranno finalmente fare il loro ingresso su un ring nel tentativo di diventare il miglior boxer del mondo! Il gioco si apre con la solita sequenza introduttiva alla quale fa seguito la classica schermata delle opzioni. Qui vi verrà offerta la possibilità di scegliere il vostro pugile tra i 30 disponibili ognuno dei quali sarà dotato, oltre che di un look proprio, anche di diverse caratteristiche fisiche e tecniche. Una volta selezionato il vostro lottatore vi troverete di fronte a tre diversi tipi di competizioni. La prima, ovvero il "Main Event", vi darà la possibilità di tentare la scalata alla classifica mondiale. Per far ciò dovrete sostenere una lunga serie di incontri così da migliorare via via la vostra posizione in classifica fino a quando non vi verrà data la possibilità di sfidare il campione del mondo. Il successo della vostra impresa, tuttavia, non dipenderà esclusivamente dalla vostra abilità con il pad, ma sarà anche influenzato dalle caratteristiche del vostro pugile, caratteristiche che potranno essere modificate man mano che procederete nel gioco. Questo avverrà tramite l'aggiunta di preziosi punti energia che potranno essere utilizzati per migliorare una o più delle vostre tre caratteristiche base, ovvero la potenza, la velocità e la stamina, ma c'è di più! Infatti non vi sarà sufficiente avere una castagna devastante (alla incredibile Hulk, tanto per intenderci) per stendere al tappeto i vostri avversari, ma dovrete anche riuscire a sviluppare una vostra tecnica di lotta con la quale potervi difendere ed attaccare. Ecco quindi svelata la funzione dell'opzione "Sparring" grazie alla quale potrete sfidare una serie di avversari computerizzati che si comporteranno sul ring secondo il vostro volere. L'ultima opzione infine è costituita dal "Vs. Mode" e vi consentirà di cimentarvi nel classico incontro secco nel quale potrete fronteggiare sia un avversario computerizzati sia un altro essere umano. Oltre a ciò **Victory Boxing** offre anche la possibilità al giocatore di crearsi il proprio lottatore da zero. Questo avviene tramite una serie di schermate differenti grazie alle quali potremo scegliere sia l'aspetto fisico (volto, razza, altezza, categoria, ecc. ecc.) sia le caratteristiche tecniche del nostro pugile (forza, velocità, potenza, stile di lotta and so on). Per quel che riguarda invece la realizzazione tecnica bisogna dire che i pugili e il ring sul quale si svolgono i combattimenti sono stati realizzati in maniera più che soddisfacente. Le varie animazioni infatti risultano fluide con la velocità di gioco che aumenta man mano che il nostro fighter acquisisce esperienza e migliora le proprie abilità. Piuttosto grezzi invece risultano i vari fondali, così come le musiche di accompagnamento che mal si sposano con l'atmosfera generale del prodotto. Ottimi invece i vari effetti, così come la grande varietà di inquadrature disponibili (ben 12) anche se alcune risultano completamente inutili al fine del gioco.



In Victory Boxing anche le ragazze si danno tante, ma tane di quelle mazzate…



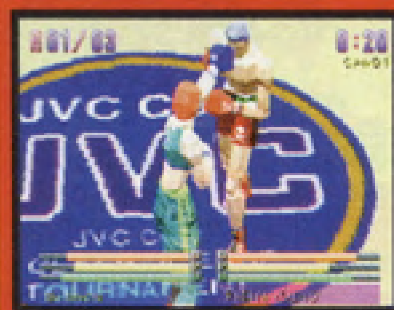






Pugni chiusi

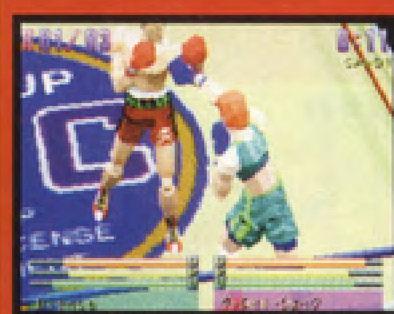
Alcune persone considerano la boxe un'arte, altri invece la paragonano a una vera e propria rissa legalizzata. Victory Boxing sta a metà tra queste due concezioni. Le mosse a disposizione del giocatore infatti risultano estremamente semplici e comprendono tre differenti tipi di pugni, due guardie e qualche bel gioco di gambe. Ovviamente questi elementi potranno essere combinati fra di loro in modo da creare letali sequenza di colpi con i quali sbattere a terra l'avversario, tuttavia rimanete sempre ben in guardia. In questo titolo infatti non è detto che l'attacco si riveli sempre la miglior difesa!



Jab Sinistro



Pugno al Corpo



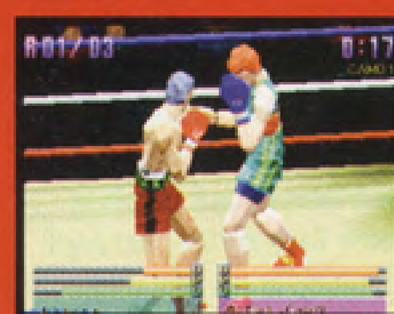
Jab Destro



Uppercut



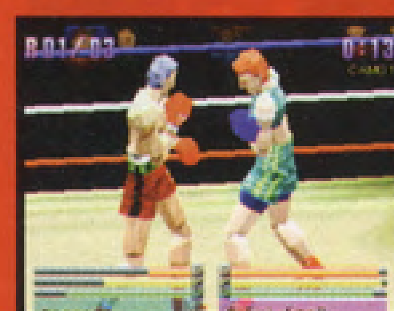
Jab Basso



Guardia Alta



Gancio Destro



Guardia Bassa



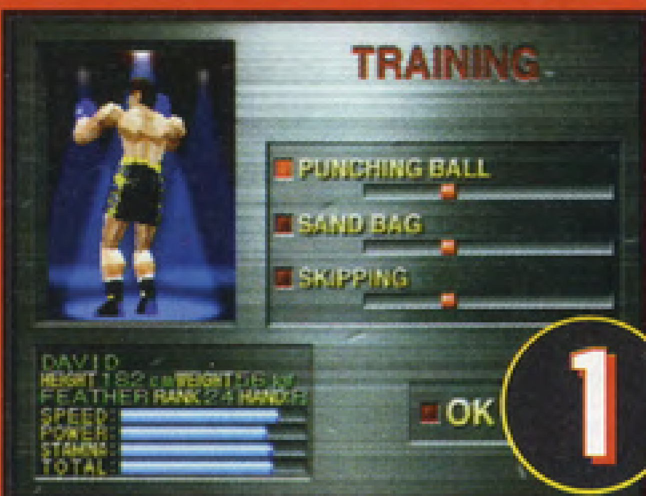
Gancio Sinistro



Schivata

Battista il culturista

L'elevato numero di opzioni presenti in Victory Boxing consente al giocatore, oltre che di utilizzare tutta una serie di lottatori prefabbricati, anche di crearsi il pugile dei propri sogni. Questa difficile e complessa operazione "alla Frankenstein Junior" inizia con la scelta del look del nostro atleta. Ci troveremo quindi a dover mixare abilmente faccia, razza, sesso (sì, avete letto bene!) e statura del nostro lottatore (Foto 1) per approdare infine alla selezione della categoria di appartenenza (pesi massimi, medi, mosca, moschino, moscerino…). Una volta scelta la faccia che i nostri avversari avranno il piacere di prendere a cazzottoni sarà la volta di passare alle messa a punto delle abilità che andranno poi a costituire il nostro stile di lotta. Potremo così modificare la velocità, la potenza e la stamina del nostro pugile (Foto 2) cercando, al contempo, di ottenere un essere abbastanza equilibrato in ogni reparto. Passata anche questa schermata sarà la volta di fare un salto in palestra (Foto 3). Qui potremo sottoporci a 3 differenti tipi di allenamento che serviranno sia per affinare le nostre doti di lottatore sia per cominciare a dotare l'ammasso di carne e muscoli da noi impersonato di un certo stile di lotta. Uuufff! Certo che la vita del pugile è proprio dura!



1



2

3







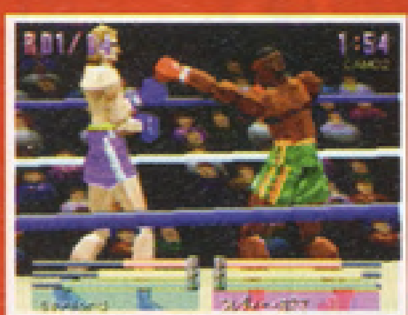
Occhio per occhio...

Come in tutte le simulazioni sportive che si rispettino anche questo Victory Boxing risulta dotato di una bella serie di inquadrature grazie alle quali potremo apprezzare da varie angolazioni tutti i pugni che planeranno sul nostro bel faccione. Davvero un mito, peccato che manchi Pistocchi!

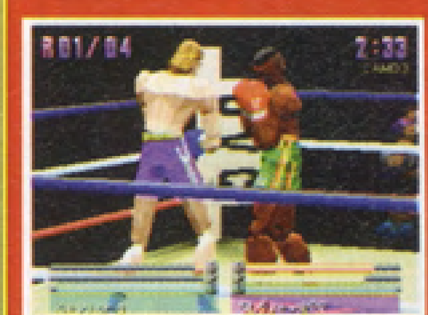
Camera 1
Punto di Vista: Alto
Posizione: A metà strada tra i due pugili
Fuoco: Centrato tra i due pugili



Camera 2
Punto di Vista: Basso
Posizione: A metà strada tra i due pugili
Fuoco: Centrato tra i due pugili



Camera 3
Punto di Vista: Basso
Posizione: Inquadratura a 45 gradi attraverso il giocatore
Fuoco: Centrato tra i due pugili



Camera 4
Punto di Vista: Basso
Posizione: Inquadratura a 45 gradi attraverso il computer
Fuoco: Centrato tra i due pugili



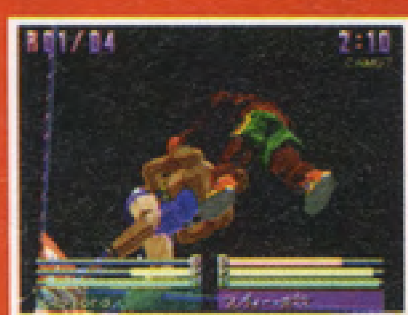
Camera 5
Punto di Vista: Alto
Posizione: Fissa tra i due pugili
Fuoco: Centrato in mezzo ai due pugili



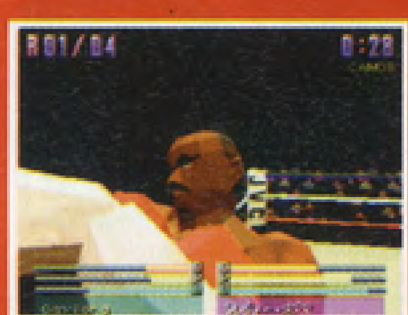
Camera 6
Posizione: Sopra i craponi dei due fighter
Fuoco: Centrato in mezzo ai due pugili



Camera 7
Posizione: Sotto il ring
Fuoco: Sempre centrato tra i due lottatori



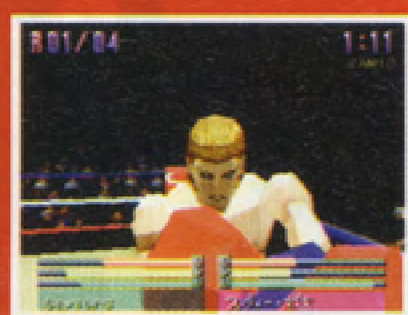
Camera 8
Punto di Vista: Inquadratura in prima persona
Posizione: Dagli occhi del vostro pugile
Fuoco: Pugile avversario



Camera 9
Punto di Vista: Dal corpo del vostro fighter
Posizione: Dal torso del vostro omino
Fuoco: Avversario computerizzato



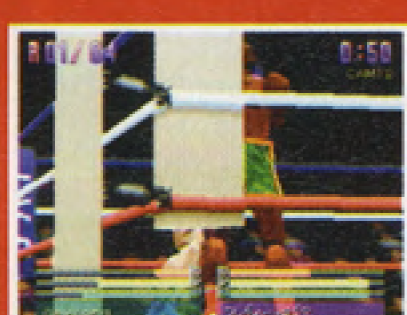
Camera 10
Punto di Vista: Inquadratura in prima persona
Posizione: Dagli occhi del computer
Fuoco: Pugile del giocatore

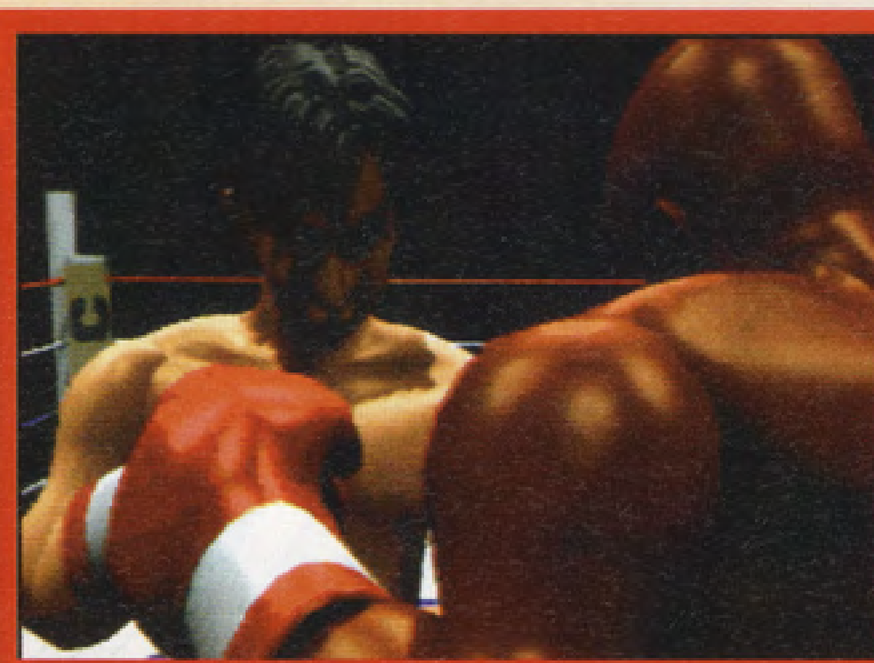


Camera 11
Punto di Vista: Dal corpo del pugile computerizzato
Posizione: Dal torso del pugile computerizzato
Fuoco: Pugile del giocatore



Camera 12
Punto di Vista: Bordo ring
Posizione: A mezza strada tra i due pugili
Fuoco: A metà strada tra i due pugili





Tranquilli, questa è solo l'intro...



COMMENTO



Personalmente mi ritengo un discreto fan della boxe anche se, onestamente, non posso certo considerarla la mia disciplina sportiva preferita. Gli elementi che apprezzo maggiormente in una simulazione di questo tipo sono fondamentalmente due, ovvero la velocità e la frenesia dell'azione. Per questo motivo sono portato a considerare maggiormente giochi basati su una struttura alla **Virtua Fighter** piuttosto che prodotti del genere. Ovviamente capisco anche benissimo che il caro **VF** non possa certo essere considerato alla stregua di una simulazione sportiva, come invece accade per questo ultimo prodotto targato JVC. Il numero di opzioni messo a disposizione dai programmatori infatti è veramente notevole e inoltre tutte le varie schermate di selezione risultano semplici e di rapida comprensione. Bene anche per quel che riguarda la realizzazione tecnica che, nonostante una certa carenza di dettagli, ci propone una serie di lottatori dell'aspetto più che convincente. Le animazioni dei pugili risultano infatti molto fluide e precise e anche la sensazione di contatto fisico tra i due lottatori è stata riprodotta in maniera più che accettabile. Detto ciò l'acquisto di questo gioco rimane comunque strettamente legato a quanto amiate i giochi di boxe. Infatti, nonostante il buon livello di questo prodotto, dubito fortemente che **Victory Boxing** possa essere considerato un titolo adatto ai fan dei beat 'em up. Si tratta infatti di due generi strutturalmente diversi e che, nonostante alcuni potrebbero pensare il contrario, presentano ben pochi punti in comune. Concludendo, se amate questo sport e siete alla ricerca di una buona simulazione pugilistica allora avete trovato il titolo che fa per voi, in caso contrario invece valutate attentamente quanto riportato nella nostra rece' e, chi lo sa, magari potreste anche scoprirvi novelli Rocky alla caccia del vostro Apollo!

End

COMMENTO



La JVC ha fatto un debutto veramente impressionante sfornando un titolo che, credo, rimarrà a lungo nella storia come la miglior simulazione pugilistica per Saturn. Di tutti gli sport esistenti infatti questo genere è quello che corre maggiormente il rischio di risultare piatto, monotono e poco divertente. Inizialmente sembrerebbe quasi che anche questo **Victory Boxing** non sia altro che l'ennesima simulazione lenta e poco avvincente, tuttavia man mano che si procede con il gioco, ci si accorge che sia il nostro pugile che gli avversari computerizzati diventano sempre più rapidi e potenti. Certo, la cosa potrebbe lasciare alcuni di voi un po' perplessi, ma in fondo è giusto che sia così. **Victory Boxing** infatti non presenta una struttura tipicamente arcade (alla **Super Mario Punch Out** tanto per intenderci) bensì si propone come una sorta di simulazione nella quale il giocatore, incontro dopo incontro, ha la possibilità di migliorare le qualità del proprio lottatore, un po' come succede anche nella realtà. Sostanzialmente si tratta di uno di quei giochi che richiede un discreto lasso di tempo per poter essere apprezzato a pieno il che, di per sé, garantisce già una certa longevità. Per quel che riguarda invece la realizzazione tecnica devo dire che, nonostante i lottatori non siano ultradettagliati, i programmatori sono riusciti a ricreare in maniera pressoché perfetta la sensazione del contatto (leggi cazzottoni) che avviene tra i due atleti. Gli unici elementi negativi risiedono nelle varie sintesi vocali, non sempre all'altezza della situazione, e nelle persone e nelle tribune a bordo ring, realizzate in maniera veramente grezza. Si tratta tuttavia di elementi marginali, che non vanno minimamente ad intaccare la giocabilità e la longevità di questo prodotto che, a mio modesto parere, può essere tranquillamente considerato come una della migliori simulazioni di boxe mai apparse su qualsiasi console.

Shogun

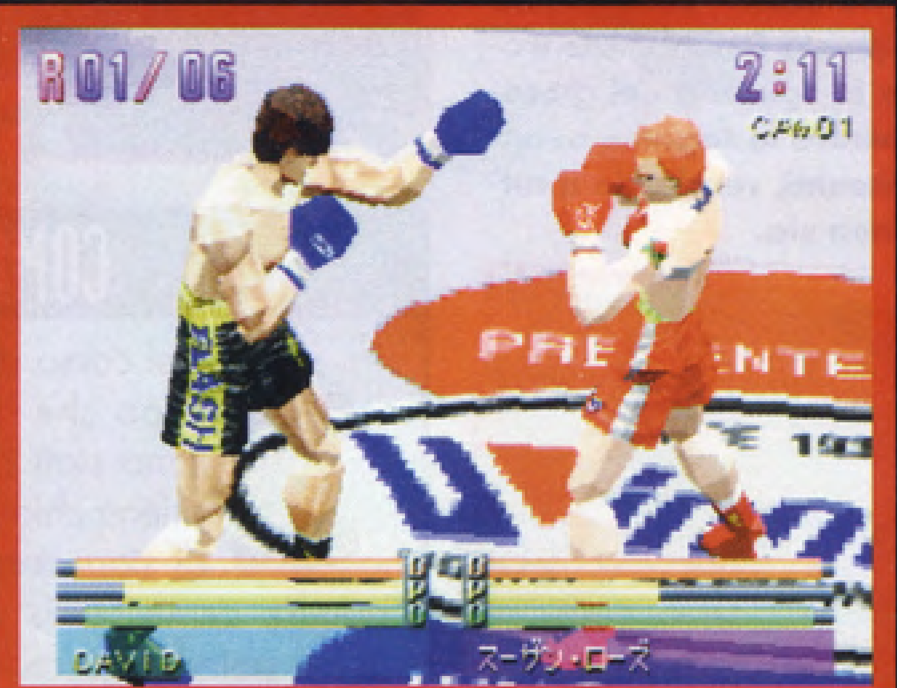




Rialzati se hai coraggio! Anzi, ripensandoci bene, stai pure al tappeto...



Ma cosa ci fa 'sto vecchiaccio sul ring?



I lottatori sono realizzati talmente nel dettaglio che potrete notare i tatuaggi sulle loro spalle



He is back!





CASA PRODUTTRICE
JVC

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 80

▲ La sensazione di contatto tra i pugni e le faccione dei pugili è veramente impressionante
▼ Le tribune e la folla sono realizzate in maniera piuttosto grezza

SONORO 85

▲ Gli effetti sonori comprendono un vasto repertorio di pugni, schiaffoni e rumore di ossa rotte in genere

GIOCABILITÀ 86

▲ Il sistema di controllo risponde in maniera semplicemente perfetta alle nostre sollecitazioni
▼ Durante i primi incontri i pugili sono un po' lenti

LONGEVITÀ 86

▲ La carriera di un pugile professionistico è molto lunga e dolorosa e la stessa cosa avviene in questo gioco

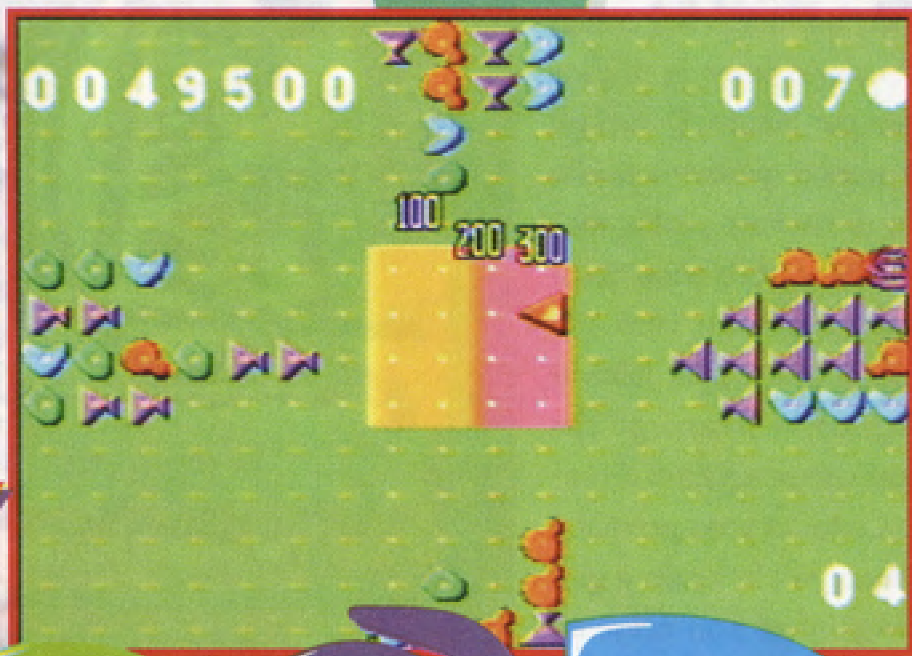
GLOBALE 85

Se state cercando un buon gioco di boxe questo è il titolo che fa per voi. Attualmente non esiste niente di meglio sulla piazza

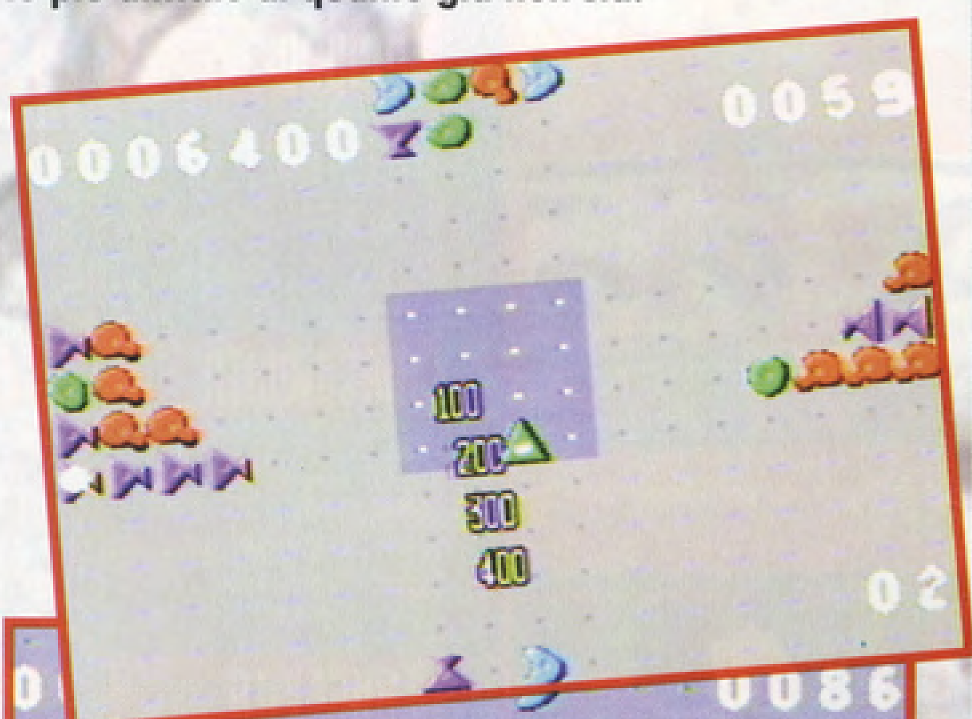
Zoop

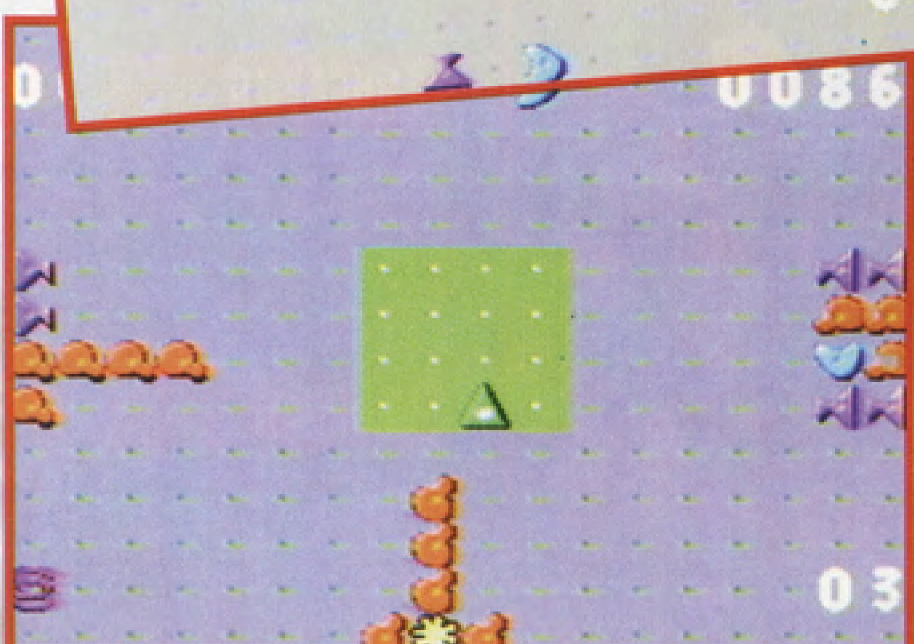
I rompicapo veramente originali sono giochi molto curiosi: difficili da dominare e ancora più difficili da descrivere. E attualmente non esistono rompicapo più curiosi di questo **Zoop**.

Il gioco, in sostanza, vi vede manovrare un piccolo triangolo al centro di un quadrato che viene assalito su tutti i suoi quattro fronti da oggetti di varie forme e colori che avanzano a ritmo sostenuto. Se una sola di queste sagome incombenti riesce a penetrare nel vostro quadrato, la partita ha termine, per cui il vostro compito è di schizzare lungo i quattro lati del quadrato per disintegrare con un apposito raggio le incalzanti sagome. Tutto ciò, ovviamente, è più facile a dirsi che a farsi. Infatti, pur potendo sparare a qualsiasi sagoma, potete eliminare solo quelle forme che hanno lo stesso colore del vostro triangolo, e il vostro triangolo adotta il colore dell'oggetto che sta alle spalle di quello a cui sparate. Sparando a una sagoma dal colore differente non fate altro che barattare il vostro colore con quello della sagoma interessata, mentre quest'ultima rimane integra. Tutto qui. Tutto questo tran tran si svolge nella cornice di nove fondali geometrici che, a quanto pare, impiegano un "portentoso effetto ottico" denominato Optichallenge™. In pratica, questa fenomenale trovata ha lo scopo di dirottare lo sguardo del giocatore in una certa direzione mentre le sagome avanzano verso due direzioni differenti, rendendo il tutto più difficile di quanto già non sia.









COMMENTO

Nel corso degli ultimi anni i rompicapo che hanno lasciato il segno sono stati ben pochi, e la Viacom ritiene chiaramente che **Zoop** meriti di stare a braccetto con classici del genere come **Tetris** e **Lemmings**. Altrimenti come potrebbero reclamizzare un gioco visibilmente mediocre quale **Zoop** è, come "il rompicapo dell'anno"? **Zoop** è intelligente, è divertente, ma non è **Lemmings**. Sebbene la sua dinamica di gioco possa certamente diventare molto frenetica, **Zoop** non riesce, a differenza di **Lemmings** e **Tetris**, ad avvincere a un punto tale da far perdere la cognizione del tempo e dello spazio, e non è neppure tanto seducente quanto i due spaccacervello sopracitati. Oltretutto ha una veste grafica così scadente da renderlo simile a un esemplare di "shareware" che ci si aspetta di trovare allegato gratuitamente a una rivista per PC.

Fabio



CASA PRODUTTRICE	VIACOM
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 45
▼ È davvero necessario essere così spartani su Megadrive? D'accordo, non pretendiamo **Sega Rally**, però…

SONORO 70
▲ Le musiche "rimbalzose" sono assai orecchiabili e presenti in discreta quantità. Non male anche gli effetti

GIOCABILITÀ 70
▼ Non è male, ma non riesce assolutamente a bilanciare la mediocrità della grafica, cosa che accadeva ad esempio in **Tetris**

LONGEVITÀ 74
▲ Una volta compreso il concept, potreste divertirvi per un tot…
▼ …ma dopo un po' la monotonia dell'azione prenderà il sopravvento

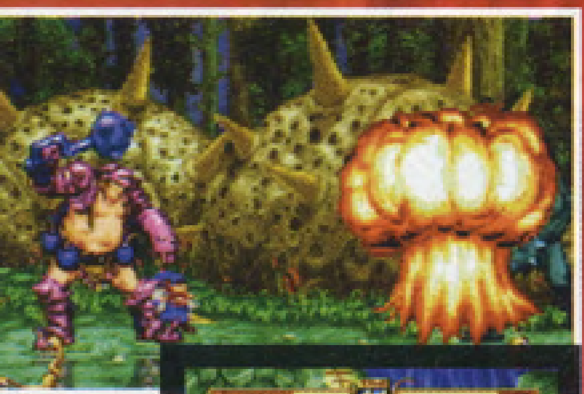
GLOBALE 63
Discretamente divertente, ma voi paghereste per una cartuccia del genere?



1° di 3
L.2.700
STEAMPUNK
NOVITA' IN EDICOLA
UNA NUOVA DIVINITA'
HOBBY & WORK
ITALIANA EDITRICE S.r.l.



SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER IL CD





I fondali sono eccellenti, ma a volte si "impastano" un po' coi personaggi



Ah, che nostalgia per il caro vecchio Golden Axe...

Il Titan (ovvero la motherboard sulla quale si basa la versione arcade di **Golden Axe**) è stata sviluppato dalla Sega circa un anno fa allo scopo di creare un sistema più economico rispetto al Model 2. A grandi linee la tecnologia sulla quale si basa questa scheda è molto simile a quella del Saturn, tant'è vero che entrambe le macchine presentano diverse caratteristiche in comune. La versione da bar di **Golden Axe** è stata sviluppata utilizzando questa particolare tecnologia quindi, a rigor di logica, la sua conversione su Saturn dovrebbe risultare molto fedele all'originale. Un bene? Un male? In fondo perché non può essere tutto oro quello che luccica? E se non lo cos'è quella cosa gialla e verde che sta nuotando nella mia zuppa di fave? Bah, misteri della vita! Dunque per le quattro persone che non ne fossero a conoscenza della saga di **Golden Axe**, sappiate che l'intera vicenda si compone di parecchi episodi il primo dei quali risale alla metà degli anni '80. Questo non era altro che un semplice beat 'em up a scorrimento orizzontale caratterizzata dalla presenza di guerrieri, nani, draghi, eroi e un sacco di altri personaggi tipici del mondo fantasy. Dopo qualche tempo il titolo in questione fu convertito su Megadrive diventando, in breve tempo, uno dei prodotti di punta del 16-bit di casa Sega. Seguirono poi altri due episodi che, sfortunatamente, non erano altro che semplici remake caratterizzati dalla solita plastica a livello grafico e nulla più. In questo **Golden Axe: The Duel** invece assistiamo a una sorta di "rivoluzione": infatti la Sega ha preferito abbandonare la struttura a scorrimento utilizzando i personaggi e gli elementi dei precedenti episodi per creare l'ennesimo beat 'em up uno-contro-uno. Strutturalmente parlando, questo **Golden Axe** non offre grosse innovazioni o elementi in grado di distinguerlo dalla massa di altri titoli dello stesso genere. I vari lottatori infatti sono dotati di una vasta serie di colpi e mosse speciali alle quali si aggiunge poi la possibilità di lanciare potenti incantesimi. Questi possono essere utilizzati sia per aumentare le capacità del nostro lottatore che per infliggere pesanti danni al nostro avversario. Per far ciò sarà prima necessario raccogliere un certo numero di ampolle magiche: queste verranno lasciate da piccoli elfi che, durante i vari combattimenti, faranno la propria comparsa dalla parte bassa dello schermo. Colpiteli e avrete la vostra ampolla. Ripetete il procedimento fino a quando la vostra barra magica non sarà al massimo e preparatevi a ridurre il vostro avversario a brandelli!



Beh, un personaggio che si chiama Milan non può che avere colpi sensazionali...



COMMENTO



Non ci siamo, non ci siamo ancora o, almeno, non del tutto. **Golden Axe: The Duel** infatti, nonostante le roboanti dichiarazioni fatte dalla cara mamma Sega, non è altro che il classico beat 'em up uno contro uno che non aggiunge nulla di nuovo al già ampio panorama di questo genere di titoli. Ancora una volta siamo di fronte alla classica fiera del riciclo: abbiamo i soliti paladini dotati di spadoni e mazze ferrate, i classici cattivoni grandi grossi e muscolosi, una discreta selezione di attacchi speciali e magie, ma il tutto sa di già visto e stravisto. Insomma, siamo franchi, questo **Golden Axe** è uno di quei dannatissimi prodotti che avrebbe anche potuto non uscire e nessuno lo avrebbe mai rimpianto. Va bene, sono d'accordo, al momento si tratta del miglior beat 'em up bidimensionale disponibile per Saturn, ma questo non vuol dire che si tratti di un capolavoro o di un prodotto da acquistarsi ad ogni costo. In conclusione, se siete fan di questo genere di giochi o, perché no, dei personaggi di **Golden Axe** e siete alla ricerca di un picchiaduro discretamente realizzato e sufficientemente giocabile allora compratevi pure questo CD. Se invece state cercando un prodotto veramente massivo nel quale investire i vostri sudati risparmi allora mettetevi il cuore in pace e i soldi in tasca ed attendete con pazienza l'uscita dei prossimi titoli per Saturn.

Shogun

FIGHT!

Molto probabilmente alcuni di voi conosceranno già buona parte dei personaggi presenti in questo game (ovvero i cari Kain Blade, Milan Flare e Gilius Thunderblade). Tra i cattivi abbiamo l'imperituro Death Adder al quale sono stati affiancati tutta una serie di mostri dotati delle abilità più disparate. Pensate abbiamo persino un ciccione con la mania degli esplosivi (il caro Panchos) e un necromante che, grazie ai suoi poteri, è in grado di trasformare i suoi avversari in rospi! Agrandeeeee!


Kain Blade


Milan Flare

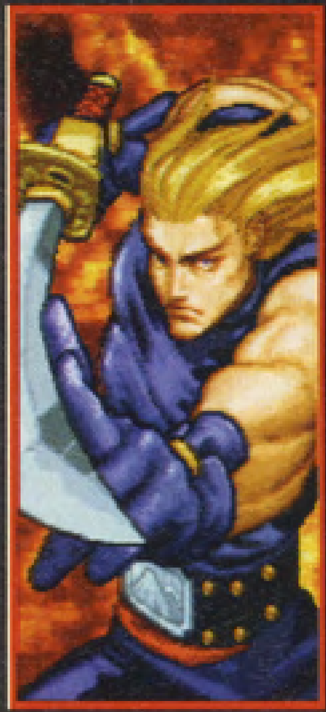

Gilius


Zoma


Jamm


Death


Keel


Doc


Panchos


Green



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
BEAT 'EM UP

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1/2

GRAFICA 80

▲ Sprite di buone dimensioni e fondali piuttosto ben realizzati
▼ Le animazioni dei vari lottatori potevano essere più fluide

SONORO 80

▲ Una buona selezione di musiche ed effetti tutti in tema col gioco

GIOCABILITÀ 73

▲ Il sistema di controllo risponde in maniera ottimale
▼ Ogni tanto il sistema di rilevamento della collisione può giocare qualche brutto scherzo

LONGEVITÀ 70

▲ Gli avversari computerizzati sono sufficientemente abili da tenervi impegnati per un discreto lasso di tempo
▼ In ogni caso non vi durerà più di un paio di mesi!

GLOBALE 78

Sicuramente il migliore beat 'em up bidimensionale per Saturn. Da qui a dire che si tratta di un capolavoro però ce ne corre





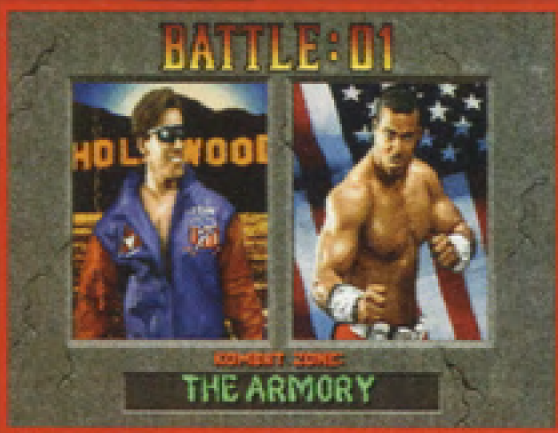
COMMENTO



Con l'uscita di questo **Golden Axe** la Sega si proponeva di colmare una delle lacune del software del Saturn ovvero la mancanza di un buon picchiaduro bidimensionale. Purtroppo la cosa le è riuscita solo in parte in quanto il prodotto in questione risulta essere sì un software di discreto livello, ma nulla più! Tecnicamente parlando **Golden Axe** non è male: gli sprite dei vari lottatori sono piuttosto grandi e animati con un sufficiente numero di frame, lo zoom dello schermo è piuttosto fluido e i fondali risultano ben definiti. Sfortunatamente però i vari combattimenti non offrono la stessa frenesia ed eccitazione di quelli di titoli del calibro di **Street Fighter, Mortal Kombat** o **Primal Rage** e la stessa cosa può dirsi per l'atmosfera generale del prodotto. Direi quindi che ci troviamo di fronte ad un titolo adatto principalmente ai fan della saga di **Golden Axe** e a tutti gli amanti di picchiaduro in cerca di un titolo di discreto livello. Per chi invece fosse alla ricerca di un prodotto devastante il mio personale consiglio è quello di aspettare ancora un po': in fondo all'X-Men day non manca poi così tanto...

End

MORTAL KOMBAT II





Lanciare la conversione di **Mortal Kombat II** adesso, a più di un anno di distanza dall'uscita del coin-op può sembrare un'operazione commerciale abbastanza avventata e pericolosa. Da alcuni mesi inoltre è stato lanciato in sala giochi il terzo episodio della serie di Goro, Liu Kang, Baraka e soci, e l'attenzione di tutti i fanatici dei picchiaduro si è spostato proprio su questo ultimo titolo. Non deve essere stato però questo il pensiero dei programmatori della Acclaim che hanno deciso, in attesa di produrre **Mortal Kombat 3** per Saturn, di realizzare anche per il 32-bit di casa Sega **MK2.** Tutti voi dovreste ormai conoscere a perfezione la trama e le caratteristiche di questo gioco, quindi penso proprio che potrei utilizzare lo spazio a mia disposizione per parlare di qualche altro argomento più interessante, per esempio delle mie mitiche sfide con Puck a **Blood Bowl.** Dunque, dovete sapere che quasi tutti i sabato pomeriggio... Ehm, scusate un attimo, ma Simon mi ha appena avvisato che, se non la pianto di scrivere boiate, mi posso anche scordare di vedere il mio stipendio, quindi torniamo all'argomento fondamentale della recensione. Come certamente saprete **Mortal Kombat** è il classico picchiaduro uno contro uno a incontri al meglio dei tre round (vi risparmio la trama, banale come quella di tutti i beat'em up), diventato particolarmente celebre in sala giochi, oltre che per l'utilizzo di una grafica digitalizzata di buona fattura, per la presenza di tutta una serie di mosse particolarmente violente che servivano per "finire" l'avversario appena sconfitto. Escluso questo aspetto però la sostanza era piuttosto scarsina (almeno secondo me) e la sua discreta popolarità era dovuta più che altro proprio alla presenza di queste mosse. La situazione invece è cambiata con il secondo episodio della serie. Oltre a una realizzazione tecnica nettamente migliore, sia sotto il profilo grafico che sonoro, i programmatori sono infatti riusciti a inserire una giocabilità veramente notevole e hanno anche ampliato il concetto di "mossa finale" aggiungendo alle Fatality le Babality e le Friendship. Queste due ultime mosse permettono di eliminare il nemico in maniera meno violenta e senza dubbio più simpatica; la prima infatti trasforma lo sconfitto in un piccolo bambino mentre utilizzando la seconda al termine del round si irride l'avversario regalandogli un oggetto che può essere una fotografia, con autografo, un bambolotto o molto altro. Altra caratteristica importante è la presenza di un buon numero di personaggi (dodici, alcuni provenienti dal precedente episodi, altri totalmente nuovi più tre segreti) ognuno dotato di differenti caratteristiche, tattiche di combattimento e super mosse. Questo fatto, unito alla ormai sempre presente opzione per giocare in due, rende il gioco particolarmente longevo. Onestamente non mi sembra che ci sia molto altro da aggiungere vista la popolarità sia del coin-op che delle numerose conversioni. L'unica cosa che rimane da sottolineare è l'ottima qualità di questa versione per Saturn che, praticamente sotto ogni punto di vista, può essere considerata una conversione perfetta. Non c'è che dire; complimenti Acclaim!









Il buon vecchio bicycle kick di Liu Kang è sempre una delle mosse più gettonate



Ancora una volta il sangue scorre a fiotti in MK2!





COMMENTO

Sono davvero stupefatto! Questa versione di **Mortal Kombat II** per Saturn infatti non è come tutte le altre conversioni che abbiamo visti finora su altri sistemi. No, questa è identica al coin-op! I programmatori della Acclaim sono infatti riusciti a trasportare sul 32-bit Sega non solo la giocabilità e la velocità dell'azione che avevano fatto di questo cabinato uno beat 'em up più gettonati di tutti i tempi, ma sono anche riusciti a scaraventare nel piccolo dischetto lucente tutta la grafica e il sonoro dell'originale! I fondali sono ricchi, colorati ed incredibilmente definiti, idem per gli sprite dei vari lottatori che, in più, vantano una fluidità ed una ricchezza di frame d'animazione veramente incredibile. Il sonoro è galattico e il sangue... Beh, quello sgorga a fiumi come sempre! A questo punto mi vedo già le facce sconsolate di alcuni di voi per il fatto che si tratta ancora del secondo episodio. Va bene, ok, per altre console è già uscito **MK3** però, ragazzi, detto francamente fra noi... Chi se ne frega! Personalmente ritengo che fra i tre episodi della saga di **Mortal Kombat** la versione migliore rimanga ancora la seconda (a mio modesto parere è più tecnica e in più le animazioni dei vari lottatori sono meglio realizzate) quindi, se la pensate come me, non avete altro da fare che fiondarvi nel primo negozio che trovate (occhio però a non entrare in una salumeria!) e ghermite questo CD con tutta la sua confezione; rimarrete senz'altro soddisfatti! Oh yes!

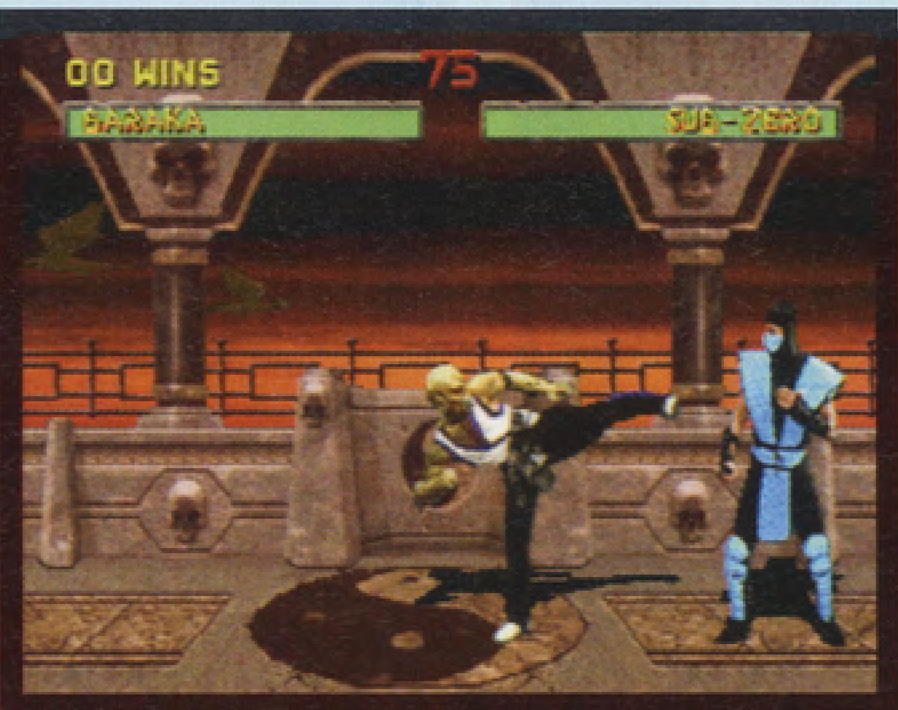
Shogun

COMMENTO

Mi pare che non ci sia molto da aggiungere a quello che ha scritto Shogun nel proprio commento. L'unica cosa che rimane da fare è complimentarsi con i programmatori della Acclaim per l'ottimo lavoro compiuto. Ogni aspetto di questa conversione è infatti stato curato fin nei minima particolari e per questo motivo i possessori del Saturn hanno ora la possibilità di giocare a un titolo praticamente identico alla versione originale. Identico sia per quello che riguarda la realizzazione tecnica (grafica ottima sia nelle animazioni che nei fondali, e sonoro adeguato a ogni situazione) che per la giocabilità e la longevità. Insomma, visto che per Saturn non sono presenti molti picchiaduro di qualità (l'unico di buona fattura è **Virtua Fighter Remix** che, comunque, è profondamente differente dal titolo targato Acclaim), questa conversione di **Mortal Kombat II** può essere senza dubbio considerata dai possessori di Saturn come la proverbiale manna dal cielo.

End





"Beh, tutto qui quello che sai fare?"



CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 93
▲ Praticamente identica al coin-op originale; ottimi sia gli sprite che i fondali

SONORO 94
▲ Vale lo stesso discorso fatto per la grafica; identica all'originale

GIOCABILITÀ 94
▲ Non vorrei ripetermi troppo, ma anche in questo caso ci troviamo sugli stessi livelli della versione arcade

LONGEVITÀ 94
▲ Sono presenti un buon numero di lottatori; eccezionale l'opzione a due giocatori

GLOBALE 93
Senza dubbio la migliore conversione di **Mortal Kombat II**; se amate il coin-op e possedete un Saturn non potete lasciarvelo scappare





SPOT GOES TO HOLLYWOOD

La Virgin dimostra su queste pagine che il genere piattaformico ha ancora molti assi nella manica. **Spot Goes To Hollywood** è il risultato di due anni di lavoro, un lavoro dapprima imperniato su un'idea non ben definita per un platform isometrico, scaturita dalla fantasia dei produttori della Virgin, che in seguito hanno preferito rintanarsi in California per dedicarsi a una versione del gioco per Saturn, a differenza del team Eurocom, responsabile della versione Megadrive recensita sul numero scorso, che ha optato per la modesta cornice paesaggistica del Derbyshire (nel Regno Unito - N.d.R.). Scelte geografiche a parte, il risultato di questo duro lavoro è un'avventura multi-livello che trascende la dinamica ordinaria dei giochi piattaformici. I giochi con ambientazione isometrica sono notoriamente difficili a realizzarsi, dato che i problemi pratici insiti nella gestione di oggetti e ambienti tridimensionali mettono in seria difficoltà anche CPU avanzate come quella del Saturn. Ebbene, su queste pagine c'è la prova, tanto visiva quanto testuale, che per una volta, i programmatori sono riusciti a sfruttare la macchina su cui hanno lavorato. **Spot Goes To Hollywood** è composto da dodici mondi a tema cinematografico in cui il puntiforme protagonista deambula con scioltezza in cerca dei vari punti che possono liberarlo da questa prigione filmica, il tutto corredato da una grafica molto stravagante e animazioni tanto spiritose quanto di ottima fattura. E non è tutto, come scoprirete se passerete alla lettura degli altri box...



La grafica di SGTH è semplicemente mostruosa



A proposito di Hollywood l'avete visto Johnny Mnemonic? A dir poco osceno...

DOVE STA IL PUNTO?

Alcune sezioni di **Cool Spot Goes To Hollywood** sono superabili solo ed esclusivamente attraverso il ritrovamento di chiavi o altri oggetti. La cosa ovviamente comporta una esplorazione accurata dei dintorni, cosa che da sola rende il gioco già abbastanza longevo. Tale linea di condotta risulta fondamentale anche per il fatto che per completare un intero livello occorre raccogliere un determinato numero di puntolini (o "spot", se preferite).



QUESTA E' HOLLYWOOD!

Il gioco ha inizio in un mondo modellato sulle scenografie dei film di pirati tipo quelli interpretati da Errol Flynn e Douglas Fairbanks agli albori della storia di Hollywood. Qui, Cool Spot sembra avere vita facile: una passeggiata sul ponte di un galeone e un tuffo nell'oceano sono infatti tutto quello che il nostro eroe deve fare in questo livello. Poi, però, le faccende si complicano grazie agli elementi enigmistici che si insinuano nella struttura di gioco a partire dal livello con la casa stregata e il castello della Zucca di Halloween. Fra gli altri livelli compresi nel gioco, vale la pena menzionare il mondo ispirato alla "science-fiction" hollywoodiana in cui miti del cinema fantastico come **Tron** e **Terminator** vengono presi cordialmente per i fondelli. Finalmente!





CHE BELLO SPOT!

La cosa che colpisce più di ogni altra in **Spot Goes To Hollywood** è la premura posta nella realizzazione della grafica e delle animazioni: se i tipi della Virgin ci dicessero di aver fatto straordinari su straordinari durante i due anni occorsi per lo sviluppo del gioco, non ci meraviglieremmo affatto. Tutto appare alquanto ben curato, dai fondali ai nemici del protagonista. Ovviamente però, è proprio a quest'ultimo che è stato riservato il trattamento migliore. L'indomito Spot infatti trotterella, salta e compie altre numerose e mirabili azioni con grande agilità, un risultato che i programmatori hanno ottenuto non senza fatica a causa della particolare visuale di gioco. Siategliene grati!





Per fortuna in Spot non c'è nessuna pubblicità...





SPOT SECRET

Oltre a essere un gioco munito di una struttura di gioco straordinariamente varia e una grafica superlativa, **Spot Goes To Hollywood** presenta anche una quantità abbondante di "cose nascoste" come nella migliore tradizione del genere piattaformico. Numerosi, per esempio, sono i passaggi segreti che conducono ad altrettante stanze nascoste ricolme dei classici bonus. Molto probabilmente, poi, **Spot Goes To Hollywood** figurerà per parecchi mesi nelle pagine del nostro MegaTrix dato che, a quanto pare, contiene anche un profluvio di cheat mode e opzioni nascoste. Chi sarà il primo lettore a inviarci le istruzioni per scoprire tutta questa roba? La risposta ai prossimi numeri!



COMMENTO



Spot Goes To Hollywood è un platform veramente completo. Non saprei proprio quale parte del gioco criticare negativamente, perché sembra tutto perfetto o quasi. Su un piano puramente estetico siamo di fronte ad un'autentica festa per gli occhi. La varietà delle ambientazioni che fanno da sfondo alle avventurose scampagnate di Spot è adeguatamente sostenuta da una veste grafica di altissima qualità, estremamente particolareggiata e piena di raffinatissimi tocchi di comicità visuale. Deliziosi, poi, sono gli ironici riferimenti a leggende del cinema fantastico contemporaneo: primo fra tutti, **Terminator**. Ma **Spot Goes To Hollywood**, grazie al cielo, convince anche sul piano della giocabilità, grazie a una struttura di gioco ricca di varietà sia sul versante stilistico che su quello della metodica di controllo. Tirate le somme, non possiamo fare altro che raccomandare caldamente questo gioco a tutti i piattaformisti convinti e a tutti gli amanti del bel videogiocare.

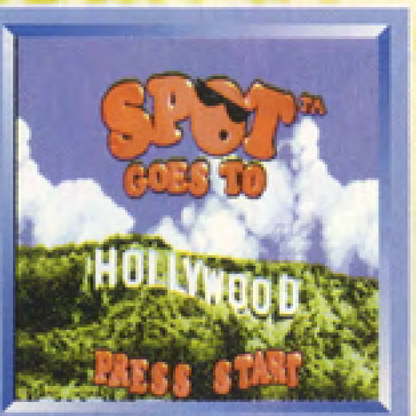
Paolo

COMMENTO



Per un cinefilo come me **Spot Goes To Hollywood** ha rappresentato un invito a nozze fin dal giorno in cui si è presentato in redazione. Ma a prescindere da quanto accattivanti siano o non siano i suoi contenuti, **SGTH** (tranquilli, sto parlando sempre dello stesso gioco) è un gioco davvero mirabile, sia sul piano estetico-acustico che su quello della giocabilità. Per entrare nei dettagli, la grafica è superlativa e, soprattutto, ricca di varietà. Il sonoro ispira opinioni quasi altrettanto positive, essendo pieno di motivi festosi e ben arrangiati come di effetti indovinati. La struttura di gioco è molto amichevole nei riguardi del giocatore: c'è persino la possibilità di scegliere l'ordine in cui affrontare i livelli che compongono ciascun mondo. Ogni stage, poi, contiene dei passaggi segreti e c'è pure qualche sotto-gioco. E ancora, una quantità di gustose scenette in cui vengono parodiati tutti i più popolari generi cinematografici. Insomma, direi che ci sono tutte le premesse per un acquisto ben motivato ed effettuato in tempi brevi, o almeno in tempo per il 25 dicembre!

Fabio



CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 94
▲ Semplicemente strepitosa. A volte sembra di vedere un cartone animato

SONORO 81
▲ Non siamo sugli stessi livelli mostruosi della grafica, ma il tutto è comunque ottimo

GIOCABILITÀ 90
▲ È un platform: fate l'occhio alla strana inquadratura e vi divertirete un mondo e mezzo

LONGEVITÀ 89
▲ È semplicissimo iniziare e il numero dei livelli presenti dovrebbe garantirvi un buon numero di livelli

GLOBALE 90
Un gioco sbalorditivo sotto tutti gli aspetti, sicuramente uno dei migliori dell'anno. Compratelo e di corsa!

HEBEREKE POPOON



L'invenzione dei puzzle game può certamente coincidere con la realizzazione di **Tetris**, famoso prodotto di origine russa caratterizzato da una grafica e da un sonoro basilari, da una struttura semplice, ma da una giocabilità veramente incredibile. Da quel momento sono stati numerosi i titoli del genere prodotti dalle varie software house. Uno dei più famosi è senza dubbio **Hebereke Popoon**, titolo nel quale i protagonisti sono una serie di personaggi (creati senza dubbio alcuno da menti particolarmente malate) veramente assurdi che rispondono appunto al nome di Hebereke. Ora i programmatori della Marubeni, dopo il grande successo ottenuto sul Super Nes, hanno ben pensato di convertire questo titolo anche su Saturn. La struttura di gioco è particolarmente banale; l'unica cosa che bisogna fare per sopravvivere è quella di riuscire a cancellare delle file composte da quattro Hebereke dello stesso colore (in verticale, orizzontale o diagonale). Se si gioca in solitario bisogna continuare a cancellare pezzi fino a quando non si termina un livello (il gioco è composto da otto diversi livelli), mentre, nel modo a due giocatori la situazione è senza dubbio più interessante. Selezionando quest'opzione infatti lo schermo si divide in due parti e i giocatori si affrontano in una partita uno contro l'altro. Le principali differenze con la modalità singola sono il fatto che, in questo caso, vince chi sopravvive più a lungo e soprattutto che, eseguendo delle mosse particolari, è possibile ottenere degli attacchi speciali che creano problemi aggiuntivi nella porzione di schermo dell'avversario. Malgrado quest'aspetto (comunque già visto in altri prodotti del genere) bisogna sottolineare come **Hebereke Popoon** sia un puzzle game piuttosto classico nel quale non è possibile trovare nessun elemento innovativo; anche la realizzazione tecnica infine, che su una console potente come il Saturn dovrebbe essere particolarmente curata, risulta abbastanza deludente tanto nella grafica (soprattutto nei fondali) che nel sonoro, con effetti non particolarmente esaltanti.



CASA PRODUTTRICE	SUNSOFT
GENERE	PUZZLE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1/2







COMMENTO



Dall'uscita di **Tetris** i puzzle game sono stati uno dei generi più gettonati sulle console e, tra tutti i prodotti realizzati dalle software house, uno dei più famosi era senza dubbio **Hebereke Popoon**. Anche per questo motivo mi aspettavo molto da questa conversione per Saturn e, purtroppo, le mie attese sono state deluse. Il gioco in singolo è infatti abbastanza noioso (avrei preferito giocare contro un avversario computerizzato piuttosto che da solo) e il fatto che ci vogliano circa due partite per terminare gli otto stage che lo compongono peggiora solamente la situazione. Il gioco in due inoltre, non è poi particolarmente esaltante. La struttura è infatti troppo classica e gli attacchi a disposizione sono abbastanza difficile da eseguire (l'unico che si riesce a utilizzare su larga scala è il primo, che non ha effetti visibili). Sommate a tutto questo un grafica non certamente eccezionale e un sonoro che, soprattutto negli effetti, è piuttosto scarso, e mi pare subito evidente che ci troviamo di fronte a un puzzle game di livello decisamente basso.

GRAFICA 68
▲ La grafica è abbastanza simpatica
▼ I fondali sono però piuttosto grezzi

SONORO 56
▲ Le musiche sono adatte a questo genere di gioco
▼ Gli effetti sonori invece sono veramente scarsi

GIOCABILITÀ 58
▲ Il modo a due giocatori non è niente male
▼ Il gioco in solitario invece è abbastanza noioso

LONGEVITÀ 42
▼ Soprattutto se giocato da soli **Hebereke** perde di interesse già dopo poche partite

GLOBALE 49
Gli Hebereke sono personaggi abbastanza simpatici, ma purtroppo questo gioco non gli rende minimamente giustizia





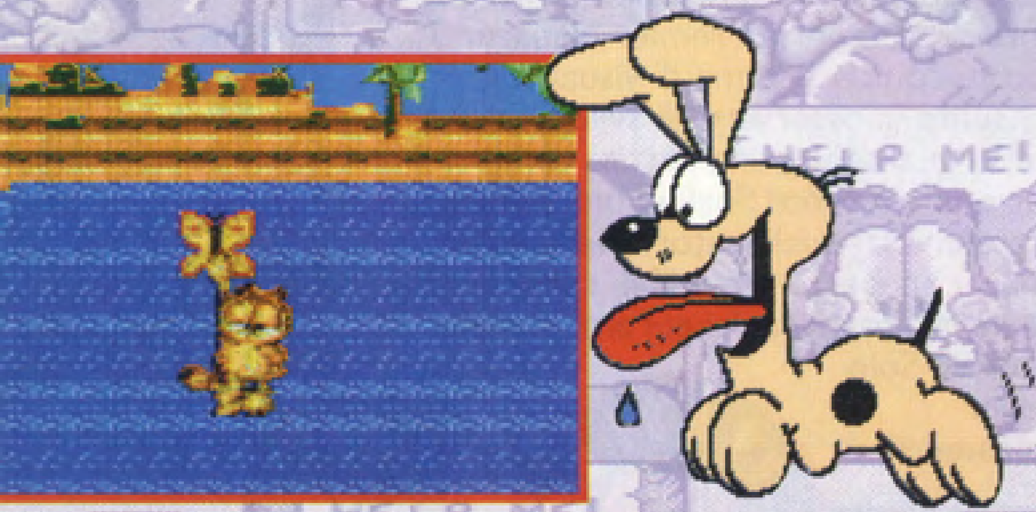
GARFIELD







Un videogioco avente come protagonista Garfield, il gattone delle strisce a fumetti firmate Jim Davis, può non incontrare il favore di tutti, dato che questo personaggio non gode in Italia della stessa fama che nel corso dell'ultimo decennio, si è conquistato nel resto del mondo, America e Gran Bretagna in testa. Ciò nonostante, la versione Game Gear di **Caught In The Act**, prima incursione multi-formato di Garfield nel parco videoludico che gravita intorno alle console targate Sega, è degno di un'occhiata per il semplice fatto che si tratta della prima cartuccia da 8 megabit per il portatile della grande "S". E se questo non bastasse per giustificare la sua presenza fra le pagine di questa rivista, si può aggiungere il fatto, incredibile a dirsi, che la versione Game Gear è addirittura migliore della versione Megadrive sia sotto il profilo della giocabilità che sotto quello della grafica. La versione Game Gear presenta numerosi elementi del gioco per il Sega a 16-bit inseriti in livelli più complessi e, in linea di massima, più ambiziosi. Non solo la struttura dei livelli è diversa, ma ogni altra cosa che questa versione ha in comune con la cartuccia per Megadrive è stata riveduta e corretta fino ad essere trasformata in qualcosa di nuovo. Il gioco vede Garfield e Odie venire risucchiati nel loro apparecchio televisivo per volontà di una forza misteriosa. In seguito, Garfield è costretto a ingaggiare battaglia con Odie nella cornice di svariati lungometraggi proposti dai canali ricevuti dal summenzionato televisore.





COMMENTO



Personalmente ho sempre trovato Garfield un fumetto molto divertente, sebbene in un primo tempo l'avessi preso per un semplice clone di Isidoro, l'altro astuto, filosofico e corpulento felino tigrato che per tanto tempo, a cominciare dagli anni Settanta, ha dominato le pagine delle barzellette nel settimanale Topolino. Per tale motivo, la prospettiva di recensire un gioco con Garfield come mattatore non mi dispiaceva affatto. Ad ogni modo, **Garfield: Caught In The Act** è veramente un gran bel gioco, a prescindere dalla mia simpatia nei riguardi del protagonista. E' un platform di routine, questo è certo, ma è anche provvisto di una veste grafica eccellente, con fondali accattivanti, sprite ben animati e colori vivaci. E per giunta, è giocabile. Cosa chiedere di più a un platform, soprattutto a un platform per Game Gear?

Fabio

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 90
▲ Anche i più accaniti fan del fumetto dovrebbero trovare pane per i loro denti

SONORO 80
▲ Un simpatico cocktail di motivetti classici molto adatti alle varie situazioni che il nostro gattone dovrà affrontare

GIOCABILITÀ 89
▲ La varietà di situazioni non è enorme, ma con Garfield il divertimento è assicurato

LONGEVITÀ 88
▲ Sicuramente più duraturo di un albo di Jim Davis che, letto una volta, finisce sullo scaffale a raccattare polvere

GLOBALE 89
Sbatti Garfield nel tuo Game Gear!





Ora che il b-movie dell'anno è arrivato sui nostri schermi, era inevitabile che giungesse anche il videogioco ispirato al primo lungometraggio dei famigerati Power Rangers. Ebbene sì, gli uomini con le tutine in domopak colorato (giocattoli preferiti di Cappioli) arrivano anche sul Game Gear con un classico beat 'em up uno-contro-uno che solo lontanamente vuole ripercorrere la trama del film. In **Power Rangers - The Movie** avrete tre diversi modi di gioco differenti in cui cimentarvi: il primo è il classico duello alla **Street Fighter** in cui potrete scegliere uno qualunque dei Rangers o dei nemici. Il secondo modo è una variante per due giocatori in cui, collegando i Game Gear in link, potete allegramente riempirvi di cazzotti a vicenda con un vostro amico.

Per finire in bellezza c'è lo Story Mode in cui dovrete affrontare i diversi avversari nell'ordine i cui appaiono nel film; starà a voi comunque scegliere quale dei vostri eroi interpretare, compreso il nuovo Ranger bianco.

Ogni nemico andrà però affrontato due volte, i vari Goldmar, Beam Caster e compagnia bella non si accontenteranno di farsi battere da voi e ritorneranno regolarmente per riaffrontarvi nelle vesti del Megazord. Di cartucce come questa ce ne sono in giro tante e migliori, il successo di questa può semplicemente essere giustificato dall'attaccamento dei fans. Si sa, l'amore è cieco...









COMMENTO



Tralasciando ogni giudizio personale sulla qualità di questo film e sulla serie televisiva a cui si ispira, diciamo subito che ci troviamo davanti a un gioco per nulla innovativo che presenta il solito schema di gioco alla **Street Fighter**. Questa cartuccia può vantare una buona grafica e una discreta giocabilità ma ben presto ci si rende conto del poco spessori di **Power Ranger - The Movie**. Prima di tutto la difficoltà è bassissima, ma cosa ancora peggiore è il fatto che tutti i personaggi abbiano le stesse mosse. In un periodo in cui i beat 'em up, anche su Game Gear, sono sempre più sofisticati, mi sembra che questo titolo possa piacere solo ai fans più sfegatati (quindi non a me).

Puck



CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

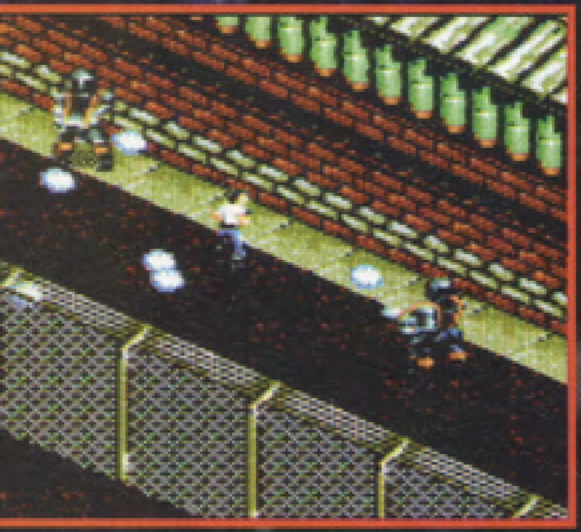
GRAFICA 76
▲ Buona la presentazione ed in generale tutta la grafica, con qualche riserva sulle animazioni

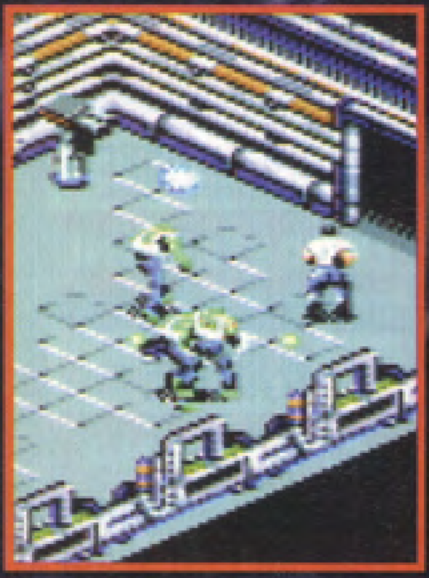
SONORO 80
▲ Se non altro le musiche originali sono riportate piuttosto bene

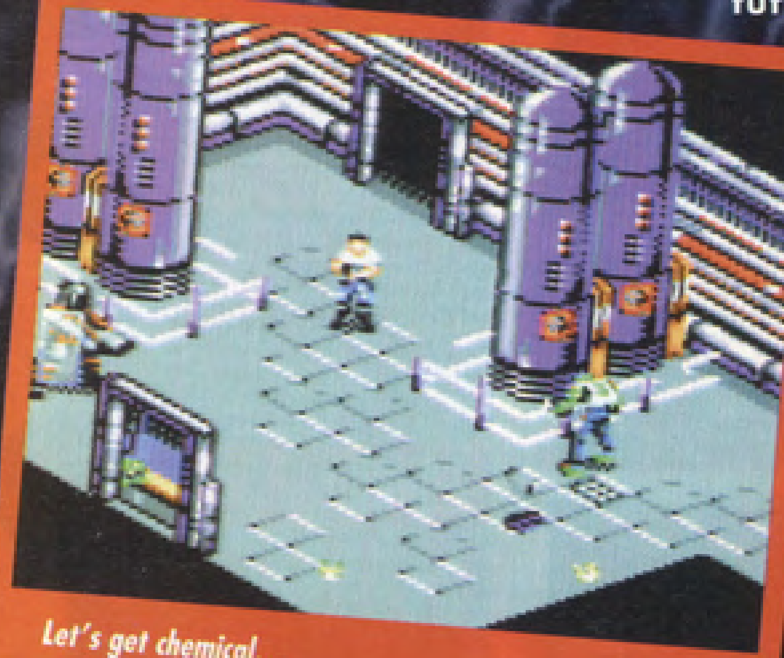
GIOCABILITÀ 75
▼ Anche se inizialmente può divertire vi renderete presto conto della ripetitività delle azioni

LONGEVITÀ 72
▼ Con una difficoltà così bassa sfido chiunque a non finire il gioco in un battibaleno

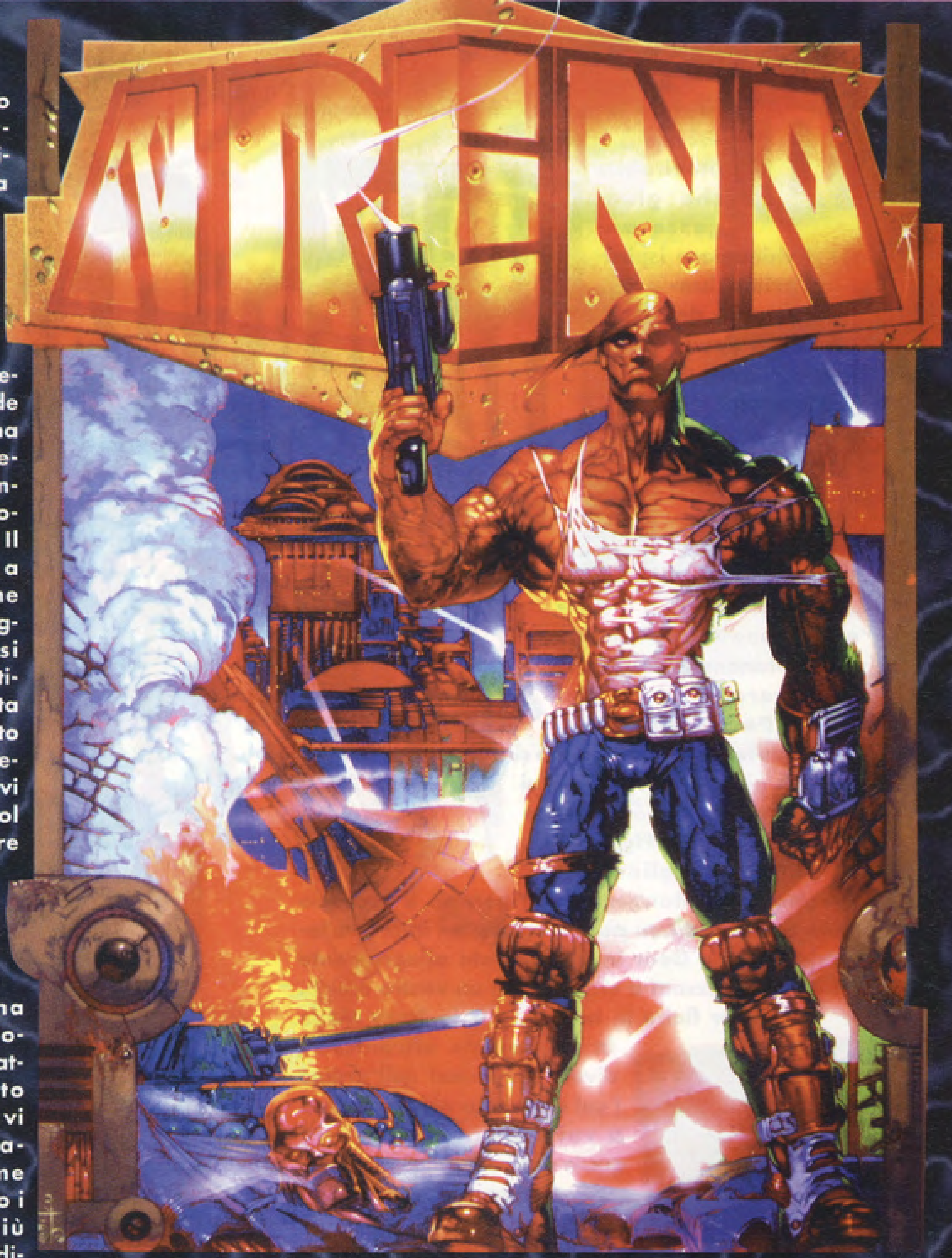
GLOBALE 70
Un gioco piuttosto mediocre, che per sfondare può contare solo sul suo nome







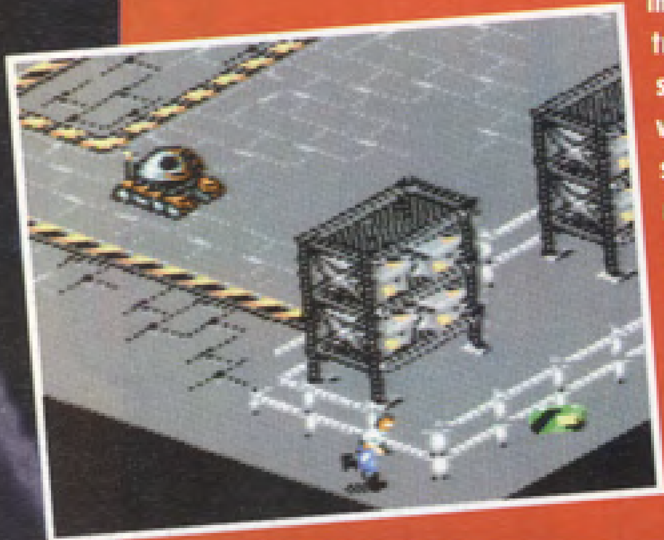
Let's get chemical...



Dopo un periodo di relativo torpore ecco un titolo che riporta prepotentemente in auge il piccolo portatile di casa Sega. Di cosa si tratta? Di una grande conversione? Di una licenza pagata a peso d'oro? Niente di tutto questo: **Arena** è il classico arcade con visuale isometrica che ha nella giocabilità, nell'immediatezza e nella quantità industriale di esplosioni il proprio cavallo di battaglia. Il tutto, in definitiva, si riduce a girare per i venti livelli che compongono il gioco distruggendo tutto quello che si muove e usando un pochettino di furbizia che non guasta mai. Scommetto che a questo punto a nessuno di voi interessa la trama, chi o cosa vi ha fatto così arrabbiare col mondo da farvi distruggere tutto e da dove saltino fuori tutti questi nemici: in fondo da quando vi serve una giustificazione per abbattere tutto quello che vi trovate davanti? Come al solito sono i giochi più semplici che divertono di più...

UN AMBIENTINO COME SI DEVE

La vostra avventura inizia in una fabbrica abbandonata e infestata di loschi figuri che cercano di farvi la pelle. Ci può essere di peggio? Certo, nei livelli successivi. Ecco che allora vi troverete ad attraversare impianti chimici, fogne, metropolitane e altri ambienti sempre più zeppi di nemici. I vostri avversari però non sono solo umani, perché nella vostra missione troverete anche robot e strani esseri mutanti come non ne avete mai visti neppure in X-Files. Un bel ambientino simpatico, eh?





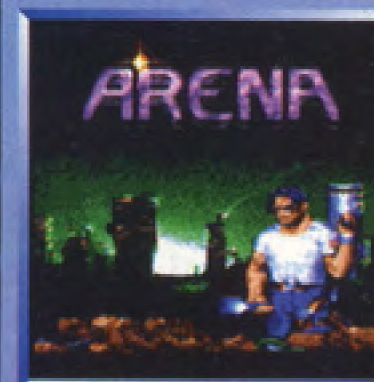


COMMENTO



Di carne al fuoco ce n'è già molta questo mese su **MEGA Console**, così pensavo che questo **Arena** fosse il solito giochino per GG senza troppe pretese. Una volta provato, però, la prima fase che mi è uscita è stata "Fermate le rotative!". Non potevamo infatti uscire senza la recensione di uno dei migliori arcade sparatutto mai prodotti per il portatile di casa Sega. La grafica, piccola ma ben dettagliata, cala subito nell'atmosfera di un gioco molto essenziale e divertente, senza troppi fronzoli inutili. **Arena** non promette cose strabilianti, ma assicura ore e ore di divertimento grazie alle molte missioni e alla sua altissima giocabilità. Ce ne fossero di più di giochi così!

Puck



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
ARCADE

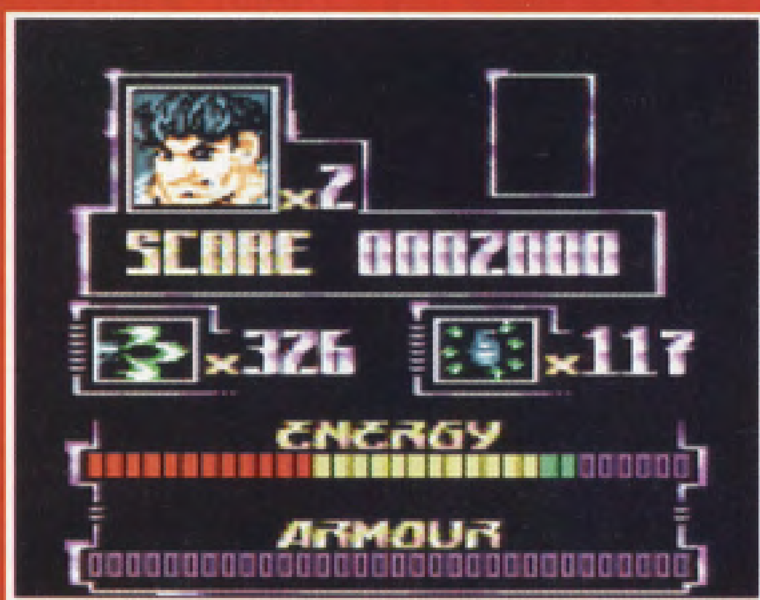
DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

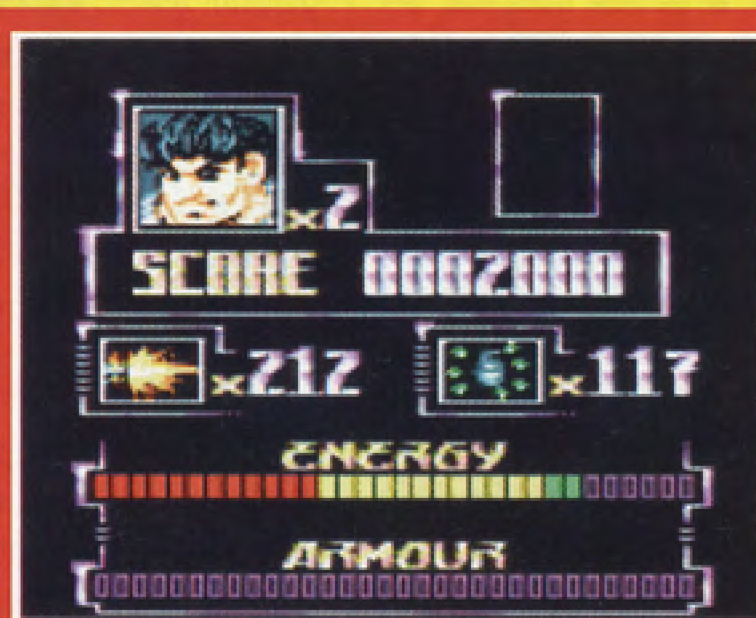
VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

CORAGGIO, FATTI AMMAZZARE!

Più si avanza nel gioco maggiori e più potenti saranno le armi a vostra disposizione. Inizialmente potrete disporre unicamente di un normalissimo fucile e un coltello ma, collezionando le indispensabili icone che incontrate sul vostro cammino otterrete dei power-up, quali lo sparo triplo, il laser, il bazooka o le granate. E' però importante anche saper usare l'arma giusta al momento giusto. Durante la partita potrete infatti selezionare un menù, che vi darà anche informazioni sul vostro stato di energia e punti, in cui selezionare sempre l'armamento ideale per la situazione in cui vi trovate.





COMMENTO



Avete appena finito di vedere **Die Hard 3** e avete una gran voglia di spaccare tutto? Ecco il gioco che fa per voi! **Arena** vi mette a disposizione una miriade di situazioni in cui "annientare" è l'unico verbo che dovrete conoscere. L'azione è frenetica e accattivante con un ottimo bilanciamento fra cervello e muscoli. Il tutto, sommando una grafica all'altezza e una difficoltà sempre ben dosata, si condensa in un gioco dannatamente divertente che non potete assolutamente farvi scappare: in fondo per Game Gear non escono moltissimi titoli di questo genere!

Log



Ehm... Non avete fatto proprio una bella fine...



Alcuni livelli hanno una grafica veramente massiccia...

LA DINAMITE PUO' FARTI FELICE

Nel livello delle caverne dovrete essere in possesso di qualche candelotto di dinamite. Questi vi possono essere molto utili perché, usati come si deve davanti alle pareti di color rosa, vi aprono la via verso alcune stanze segrete. Ricordatevi però di conservarne un po' per il muro finale, altrimenti non riuscirete a passare al livello successivo.







GRAFICA 91

▲ Sprite ben definiti e fondali raffinati che creano atmosfera senza togliere chiarezza all'azione di gioco

SONORO 84

▲ Veramente orecchiabili le musiche di accompagnamento. Anche gli effetti sonori sono di buon livello

GIOCABILITÀ 93

▲ Questo si è un gioco immediato, basta accendere il Game Gear e sei già in azione

LONGEVITÀ 91

▲ Più di venti livelli. Non vi basta questo per assicurarvi una dose massiccia di distruzione?

GLOBALE 92

Un gioco senza pretese che però risulta molto divertente. Un paradiso per gli amanti della distruzione

Wall Street

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **F-15 Strike Eagle II** (£ 30.000), **Mazin Saga** (£ 55.000), **Desert Strike** (£ 40.000), **Chuck Rock** (£ 35.000), **Space Harrier** (£ 35.000), **Ex-Mutant** (£ 40.000), **Sonic 2** (£ 30.000), **Battletoads vs Double Dragon** (£ 50.000), **Shadow Of The Beast** (£ 20.000), **X-Dazedly-Rav** (£ 25.000), **Castle Of Illusion** (£ 45.000), **Quack Shot** (£ 30.000), **Toki** (£ 30.000), **Sonic 1** (£ 20.000), oppure tutto in blocco a £ 400.000 più un joystick a 6 tasti in regalo.
- **GIANLUCA SALCI**, Via Taranto 124, 71016 San Severo (FG); Tel. 0882/74364 (dalle 21.00 alle 23.00)

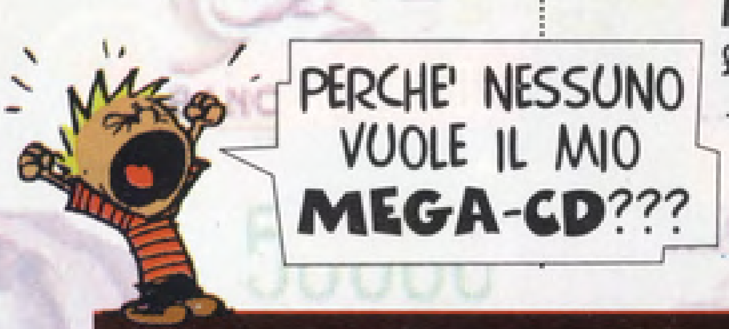
VENDO per Megadrive i giochi **Powermonger**, **Lotus Turbo Challenge**, **The Fairy Tale Adventures**, **Marble Madness** a £ 30.000 l'uno, o scambio con **Boogerman** o **Muhammad Ali Boxing**.
- **ALESSANDRO GIOVANNETTI**, Via Cerboni 2/A, 58024 Massa Marittima (GR); Tel. 0566/901453 (dopo le 18.00)

VENDO console **Sega Megadrive** completa di 2 joypad, Game Adaptor e Mega Converter, più 7 giochi: **NBA Jam Tournament Edition**, **NBA Live '95**, **Amazing Tennis**, **Sonic 3**, **WWF Royal Rumble**, **Boogerman**, **Jammit**. Tutto a £ 450.000.
- **LUCA ANTONELLI**; Tel. 0534/91307

VENDO Megadrive europeo completo, con imballaggi originali, in perfette condizioni, con 14 tra i migliori giochi per questa console: **Micro Machines 2**, **NBA Jam**, **Zero Tolerance**, **FIFA Soccer**, **Sonic**, **Street Fighter II Special Edition**, **Another World**, **Jungle Strike**, **Mutant League Football**, **Grand Slam Tennis**, **Bio Hazard Battle**, **Super Hang On**, **NHLPA Hockey '93**, **Eternal Champions**. Più 3 joypad di cui uno a 6 tasti (nuovo), adattatore JAP, e in regalo **Ecco The Dolphin**. Il tutto all'imbattibile prezzo di £ 950.000. Vendo inoltre **Sega Master System 2 Plus** con 5 giochi. Annuncio valido solo per la Lombardia.
- **MAURO**; Tel. 0341/581589 (dalle 15.00 alle 17.00)

VENDO console **CDX** (Genesis + Sega-CD) con 2 joypad a 6 tasti e 3 giochi. Prezzo da concordare. Vendo/scambio **Virtua Fighter** (europeo) per Saturn.
- **DINO SACCO**, Via Idria 47, 96015 Francofonte (SR); Tel. 095/7842349 (dalle 14.00 alle 16.00 e dalle 19.00 alle 21.00)

VENDO i seguenti giochi (tutti in versione europea) per Megadrive: **FIFA Soccer '95** (£ 70.000), **Aladdin** (£ 30.000), **Cool Spot** (£ 30.000), **Mega Turrican** (£ 30.000), **Mortal Kombat 1** (£ 30.000), **Sunset Riders** (£ 30.000). Inoltre vendo insieme due joypad a tre tasti originali Sega a £ 30.000 e il **Master System** a £ 30.000.
- **SIMONE**; Tel. 081/5866026 (dalle 9.00 alle 22.30)



ATTENZIONE

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?

VENDO console **Megadrive** più 2 joypad a 6 tasti Sega con i seguenti giochi: **Earthworm Jim**, **Mega Turrican**, **Ecco The Dolphin**, **James Pond III**, **Wonder Boy III**, **World Of Illusion**, **Castle Of Illusion**, **Eternal Champions**, **Zool**.
- Tel. 0362/593843 oppure 02/6457627

CERCO Game Gear possibilmente con TV Tuner, oppure **32X Genesis**. Cerco anche i seguenti giochi per Mega-CD: **Soulstar**, **Battlecorps**, **Sonic CD**. Sono disposto ad acquistare o a scambiare solo se il materiale è in ottimo stato.
- **ENRICO**; Tel. 0131/387933 (dopo le 18.00)

VENDO nuovo **Megadrive** con 2 cartucce a scelta (**Mortal Kombat 2**, **Micro Machines 2**, **Pitfall: The Mayan Adventure**, **Street Fighter II C. E.**, **NBA Jam Tournament Edition**, ecc.) più un gioco in regalo. Imballi originali, cavo RF, 2 joypad, di cui uno a 6 tasti.
- **MARCO**; Tel. 02/9602275 (ore pasti)

CERCO cartuccia **Phantasy Star 1** per Master System e per Game Gear. Prezzo da concordare. Inoltre cerco cartuccia **Thunder Force III** per Megadrive (preferibilmente in versione giapponese).
- **ULISSE SILVIO**, Via Leonida 57, 74100 Taranto; Tel. 099/4595710

VENDO console **Megadrive** (europea) più **Mega-CD**, 4 joypad (di cui 2 a 6 tasti), **CDX Plus** ed i seguenti titoli: (per Megadrive) **Sonic**, **Sonic 2**, **Talespin**, **Terminator**, **Thunder Force IV**, **Deadly Moves**, **Super Monaco GP**, **Mortal Kombat**, **Mortal Kombat II**, **NBA Jam Tournament Edition**, **Virtua Racing**, (per Mega-CD) **FIFA International Soccer**, **After Burner III**, **Thunder Storm FX**, **Prince Of Persia**, **Wonder Dog**, **Funky Horror Band**. Il tutto compreso di alimentatori, cavo RF e imballaggi originali. Vendo in blocco a £ 450.000 trattabili più spese di spedizione, o separatamente. Annuncio sempre valido.
- **ANTONIO CIANNARELLA**, Via G. Bruno 46, 61032 Fano (PS); Tel. 0721/808934 (dopo le 18.00)

VENDO console **Megadrive** quasi nuova, con joypad, **Sonic 3** e **Last Battle**. Prezzo da concordare.
- **BENIAMINO TARTARINI**, Via Rinaldesca 12, 50047 Prato; Tel. 0574/25662

VENDO Sega Megadrive II + **32X** europeo, utilizzati solo un mese, più **Doom**, **Star Wars Arcade** e diverse cartucce per Megadrive tra cui **Pitfall: The Mayan Adventure**, **Wolverine**, **X-Men 2**.
- **LUCIANO TARANTINI**, Via S. Martino della Battaglia 6, 72100 Brindisi; Tel. 0831/516442

VENDO Game Gear completo di alimentatore originale ed i giochi **Columns**, **Wake Of Vampire**, **Alien 3**, **Global Gladiators**, **Sonic Drift 2**. Il tutto a £ 300.000 trattabili.
- **ALESSANDRO ZAMPONI**, Via della Lucchina 58, 00135 Roma; Tel. 06/30810856 (dalle 14.00 in poi)

VENDO Megadrive 32X + **Megadrive** + **Mega-CD** + accessori e vari giochi a £ 600.000. Vendo inoltre **Winning Eleven** per PSX a £ 150.000.
- **LUCA**; Tel. 0575/651051 (dopo le 20.00)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Taz Mania**, **Jurassic Park**, **Dungeons & Dragons: Warriors Of The Eternal Sun**, **Last Battle** (a £ 35.000 l'uno), **Batman**, **Strider**, **Moonwalker** (a £ 30.000 l'uno), **Altered Beast**, **Alien Storm** e **Chuck Rock** (a £ 25.000 l'uno). Anche in blocco a £ 270.000. Si raccomanda massima serietà. Annuncio valido solo per Torino e zone limitrofe.
- **ANDREA MELONI**, Via Giosuè Carducci 23, 10036 Settimo Torinese (TO); Tel. 011/8951018 (ore pasti)

VENDO/SCAMBIO moltissimi giochi per Megadrive fra i quali: **NHL Hockey '95**, **Robocop vs Terminator**, **Earthworm Jim**, **Boogerman**, **Shaq-Fu**, **X-Men 2**, **Super Street Fighter**, **Virtua Racing**, **FIFA Soccer '95**, **Sub-Terrania**, **Greatest Heavy Weight**, **Pro Striker II**.
- **FRANCK MAZZETTI**; Tel. 0578/265144 (dalle 13.00 alle 15.00)

VENDO console **Sega Megadrive** completa di cavi e tutto il necessario per farlo funzionare, più 8 giochi, a £ 450.000 oppure vendo le cassette separatamente: **Sonic 1** (£ 30.000), **World Of Illusion** (£ 30.000), **Castle Of Illusion** (£ 35.000), **Splatter House II** (£ 40.000), **Jurassic Park** (£ 50.000), **FIFA Soccer** (£ 50.000), **Golden Axe** (£ 40.000) e **Sonic & Knuckles** (£ 60.000). Inoltre vendo **Sega Master System** in ottimo stato, con 45 cassette, a £ 550.000.
- **MATTEO CHIALA'**, Piazza Olivelli 6, 27036 Mortara (PN); Tel. 0384/92100 (a qualsiasi ora)

VENDO console **Mega 32X**, europea, nuovissima, perfettamente funzionante. Aggiungo inoltre cartuccia **Doom** per Mega 32X, **Mortal Kombat II** per Megadrive e un joypad, il tutto a £ 250.000.
- **FABRIZIO CIAMPRONE**, Via Romilli 14, Milano; Tel. 02/5390156

VIEW POINTS

ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	DIEGO	RAVES	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
ARENA (GG)	8	9	9	9	8	9	8,7
F1 LIVE INFORMATION (SS)	9	9	8	9	9	8	8,7
FIFA SOCCER 96 (MD)	7	7	8	6	8	7	7,2
GARFIELD (GG)	8	8	8	8	8	8	8
GOLDEN AXE: THE DUEL (SS)	7	8	7	8	8	8	7,7
HANG-ON GP'95 (SS)	9	8	9	8	9	8	8,5
HEBEREKE POPOON (SS)	6	5	5	5	5	5	5,2
KOLIBRI (32X)	8	9	8	8	9	8	8,3
MAUI MALLARD (MD)	8	7	8	8	8	9	8
MORTAL KOMBAT II (SS)	9	9	9	9	9	9	9
NBA JAM TOURNAMENT EDITION (SS)	9	8	9	8	9	9	8,7
NHL HOCKEY (SS)	5	4	5	4	4	6	4,7
POWER RANGERS THE MOVIE (GG)	7	7	6	6	8	7	6,8
SIM CITY 2000 (SS)	9	9	8	9	9	9	8,8
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (SS)	9	9	9	9	8	9	8,8
VICTORY BOXING (SS)	9	8	7	8	9	9	8,3
VIRTUAL OPEN TENNIS (SS)	7	8	8	8	8	8	7,8
ZOOP (MD)	7	7	8	7	7	6	7

MEGALEGENDA

10 - MEGA!!! 9 - Totale!! 8 - Radicale! 7 - Cenobitico 6 - Regolare
5 - Aspidico 4 - Pesante... 3 - Pericoloso... 2 - Letale! 1 - Marcio!!!

MORTAL KOMBAT 3

Z e gabole e le istruzioni per l'esecuzione delle mosse di **MK3** erano state già pubblicate qualche mese fa, nella preview del gioco, ma pare che molti lettori si siano lasciati sfuggire il numero di **MEGA Console** con detta preview (tsk! tsk!) e ad ogni modo, nel periodo intercorso fra il suddetto numero e quello che avete per le mani, abbiamo scoperto qualche trucchetto in più, per cui... ta-daaah!... eccovi la guida **DEFINITIVA** ai trucchi e alle mosse di **Mortal Kombat 3!**
Ah, a proposito: ognuna delle seguenti mosse funziona nella versione Megadrive; alcune di esse funzionano anche sul coin-op.

LEGENDA

Una precisazione doverosa: nel "mossario" quando troverete il simbolo "+" dovrete premere ambedue i tasti simultaneamente, mentre nel caso del segno "," dovrete premere i tasti in sequenza, ok?



SHANG TSUNG



Fatality 1: Floor Spikes - (da vicino) Pugno Basso premuto + Giù, Avanti, Avanti, Giù
Fatality 2: Green Splat - (da vicino) Pugno Basso premuto + Corsa, Parata, Corsa, Parata
Friendship - Calcio Basso, Corsa, Corsa, Giù
Babality - Corsa, Corsa, Corsa, Calcio Basso
Animality del Cobra - (da vicino) Pugno Alto premuto + Corsa, Corsa, Corsa, rilasciare Pugno Alto
Pit Fatality - Parata premuta + Su, Su, Indietro, Pugno Basso

LIU KANG



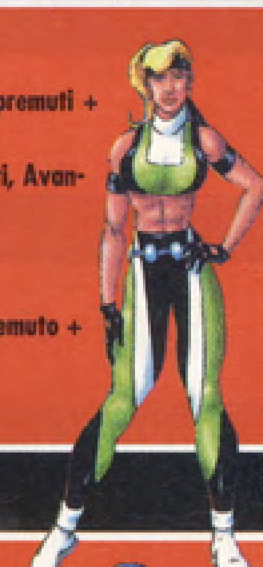
Fatality 1 - (da qualsiasi distanza) Avanti, Avanti, Giù, Giù, Calcio Basso
Fatality 2 - (da qualsiasi distanza) Parata premuta + Su, Giù, Su, Su, rilasciare Parata, Parata + Corsa
Friendship - Corsa, Corsa, Corsa, Giù + Corsa
Babality - Giù, Giù, Giù, Calcio Alto
Animality del Drago - (un passo indietro) Giù, Giù, Su
Pit Fatality - Corsa, Parata, Parata, Calcio Basso

SINDEL



Fatality 1: Scream - (da vicino) Corsa, Parata, Parata, Corsa + Parata
Fatality 2: Hair Spin - (spazzata) Corsa, Corsa, Parata, Corsa, Parata
Friendship - Corsa, Corsa, Corsa, Corsa, Corsa, Su
Babality - Corsa, Corsa, Corsa, Su
Animality della Farfalla - (da vicino) Avanti, Avanti, Su, Pugno Alto
Pit Fatality - Giù, Giù, Giù, Pugno Basso

SONYA



Fatality 1: Pink Kiss - (salto) Parata + Corsa premuti + Su, Su, Indietro, Giù
Fatality 2: Flame Kiss - (a tutto schermo) Avanti, Avanti, Avanti, Calcio Basso
Friendship - Indietro, Avanti, Indietro, Giù, Corsa
Babality - Giù, Giù, Avanti, Calcio Basso
Animality del Falco - (da vicino) Pugno Basso premuto + Indietro, Avanti, Giù, Avanti, rilasciare Pugno Basso
Pit Fatality - Avanti, Avanti, Giù, Pugno Alto

JAX



Fatality 1: Big Foot - (salto) Corsa, Parata, Corsa, Corsa, Calcio Basso
Fatality 2: Blade Hands - (da vicino) Parata premuta + Su, Giù, Avanti, Su, rilasciare Parata
Friendship - Calcio Basso, Corsa, Corsa, Calcio Basso
Babality - Giù, Giù, Giù, Calcio Basso
Animality del Leone - (da vicino) Pugno Basso premuto + Avanti, Avanti, Giù, Avanti, rilasciare Pugno Basso
Pit Fatality - Giù, Avanti, Giù, Pugno Basso

STRYKER



Fatality 1: Bomb - (da vicino) Giù, Avanti, Giù, Avanti, Parata
Fatality 2: Stun Rod - (a tutto schermo) Avanti, Avanti, Avanti, Calcio Basso
Friendship - Pugno Basso, Corsa, Corsa, Pugno Basso
Babality - Giù, Avanti, Avanti, Indietro + Pugno Alto
Animality del Tirannosauro - (un passo indietro) Corsa, Corsa, Corsa, Parata
Pit Fatality - Parata premuta + Avanti, Su, Su, Calcio Alto

KANO



Fatality 1: Skeleton Removal - (da vicino) Pugno Basso premuto + Avanti, Giù, Giù, Avanti, rilasciare Pugno Basso
Fatality 2: Eye Laser - (spazzata) Pugno Basso, Parata, Parata, Calcio Alto
Friendship - Calcio Basso, Corsa, Corsa, Calcio Alto
Babality - Avanti, Avanti, Giù, Giù, Calcio Basso
Animality del Ragno - (da vicino) Pugno Alto premuto + Parata, Parata, Parata, rilasciare Pugno Alto
Pit Fatality - Parata premuta + Su, Su, Indietro, Calcio Basso

SUB-ZERO



Fatality 1: Freeze Snap - (da vicino) Parata, Parata, Corsa, Parata, Corsa
Fatality 2: Ice Blow - (poco più indietro della spazzata) Indietro, Indietro, Giù, Indietro, Corsa
Friendship - Calcio Basso, Corsa, Corsa, Su
Babality - Giù, Indietro, Indietro, Calcio Alto
Animality dell'Orso Polare - (da vicino) Parata premuta + Avanti, Su, Su
Pit Fatality - Indietro, Giù, Avanti, Avanti, Calcio Alto

E IN PIU'

MODALITA' DI GIOCO "ENDURANCE"

Per accedere alla modalità di gioco "Endurance" per più giocatori, andate alla schermata col titolo del gioco e, usando il joypad per il primo giocatore, tenete premuti A e C, quindi premete START. Sarete così in grado di selezionare fino a otto giocatori per ognuna delle due squadre e se disponete di un Sega Multitap potrete, una volta collegatolo, giocare in tre o in quattro. I giocatori 1 e 3 compongono una squadra mentre i giocatori 2 e 4 compongono l'altra. Quando il primo personaggio in una squadra viene sconfitto, esso esplode e quello che segue sulla lista prende il suo posto.

SELEZIONE A CASACCIO

Per ricevere un personaggio a caso, tenete premuto SU e pigiate START nella schermata per la selezione del personaggio.

CYRAX



Fatality 1: Self-Destruct - (da vicino) Giù, Giù, Avanti, Su, Corsa
Fatality 2: Helicopter Head - (da qualsiasi distanza) Giù, Giù, Su, Giù, Pugno Alto
Friendship - Corsa, Corsa, Corsa, Su
Babality - Avanti, Avanti, Indietro, Pugno Alto
Animality dello Squalo - (da vicino) Parata premuta + Su, Su, Giù, Giù
Pit Fatality - Corsa, Parata, Corsa

SEKTOR



Fatality 1: Platform Crush - (spazzata) Pugno Basso, Corsa, Corsa, Parata
Fatality 2: Flamethrower - (a metà schermo) Avanti, Avanti, Avanti, Indietro, Parata
Friendship - (a metà schermo) Corsa, Corsa, Corsa, Giù
Babality - Indietro, Giù, Giù, Giù, Calcio Alto
Animality del Pipistrello - (da vicino) Avanti, Avanti, Giù, Su
Pit Fatality - Corsa, Corsa, Corsa, Giù

NIGHTWOLF



Fatality 1: Light Beam - (da vicino) Parata premuta + Su, Su, Indietro, Avanti, rilasciare Parata, Parata
Fatality 2: Lightning Axe - (salto) Indietro, Indietro, Giù, Pugno Alto
Friendship - (più indietro della spazzata) Corsa, Corsa, Corsa, Giù
Babality - Avanti, Indietro, Avanti, Indietro, Pugno Basso
Animality del Lupo - (da vicino) Avanti, Avanti, Giù, Giù
Pit Fatality - Corsa, Corsa, Parata

SHEEVA



Fatality 1: Head Pound - (da vicino) Avanti, Giù, Giù, Avanti, Pugno Basso
Fatality 2: Skin Peel - (da vicino) Pugno Alto premuto + Indietro, Avanti, Avanti, rilasciare Pugno Alto
Friendship - Avanti, Avanti, Giù, Avanti, attendere mezzo secondo, Pugno Alto
Babality - Giù, Giù, Giù, Indietro, Calcio Alto
Animality dello Scorpione - (da vicino) Corsa, Parata, Parata, Parata, Parata
Pit Fatality - Giù, Avanti, Giù, Avanti, Pugno Basso

KUNG LAO



Fatality 1: Spin - (da qualsiasi distanza) Corsa, Parata, Corsa, Parata, Giù
Fatality 2: Hat Slice - (spazzata) Avanti, Avanti, Indietro, Giù; Pugno Alto
Friendship - (più distante della spazzata) Corsa, Pugno Basso, Corsa, Calcio Basso
Babality - Giù, Avanti, Avanti, Pugno Alto
Animality del Leopardo - (da vicino) Corsa, Corsa, Corsa, Corsa, Parata
Pit Fatality - Giù, Giù, Avanti, Avanti, Calcio Basso

KABAL



Fatality 1: Scream - (da vicino) Corsa, Parata, Parata, Parata, Parata
Fatality 2: Head Pump - (spazzata) Giù, Giù, Indietro, Avanti, Parata
Friendship - (più distante della spazzata) Corsa, Calcio Basso, Corsa, Corsa, Su
Babality - Corsa, Corsa, Calcio Basso
Animality del Rinoceronte - (da vicino) Pugno Alto premuto + Avanti, Avanti, Giù, Avanti, rilasciare Pugno Alto
Pit Fatality - Parata, Parata, Parata

SMOKE



Dal momento che il libretto delle istruzioni del gioco non riporta le combinazioni per l'esecuzione delle mosse speciali, ve le proponiamo qui di seguito:

Harpoon - Indietro, Indietro, Pugno Basso
Teleport Punch - Avanti, Avanti, Calcio Basso (può essere fatto in volo)
Invisibility - Parata premuta + Su, Su, Corsa (ripetere per riapparire)
Air Throw - Parata (in volo)

Fatality 1: Earth Explode - (a tutto schermo) Parata premuta + Su, Su, Avanti, Giù, rilasciare Parata
Fatality 2: Internal Bomb - (spazzata) Corsa + Parata premuti + Giù, Giù, Avanti, Su
Friendship - (a tutto schermo) Corsa, Corsa, Corsa, Calcio Alto
Babality - Giù, Giù, Indietro, Indietro, Calcio Alto
Animality del Toro - (più distante della spazzata) Giù, Avanti, Avanti, Parata
Pit Fatality - Avanti, Avanti, Giù, Calcio Basso

MOTARO



Non tutti sanno che è possibile giocare nei panni di Motaro, ma noi sappiamo come e abbiamo scoperto tutte le sue mosse.
Fireball - Giù, Indietro, Pugno Alto
Grab & Punch - Avanti, Avanti, Pugno Basso
Teleport - Giù, Su

SHAO KAHN



E' possibile giocare anche nei panni di questo bel tipetto.
Fireball - Indietro, Indietro, Avanti + Pugno Basso
Mallet - Indietro, Avanti, Pugno Alto
Charge - Avanti, Avanti, Pugno Basso
Jumping Charge - Avanti, Avanti, Pugno Alto
Taunt - Giù, Giù, Calcio Basso
Laugh - Giù, Giù, Calcio Alto

MOSSE MORTALI

MERCY

Per usare le mercy (pietà), il combattimento deve prima proseguire per tre round. Quando vincete il terzo round e la scritta "Finish Him/Her!" appare sullo schermo, allontanatevi di mezza schermata dall'avversario, tenete premuto il tasto di CORSA e pigiate GIU', GIU', GIU' e rilasciate il tasto di CORSA. La scritta "Mercy" apparirà sullo schermo e il vostro avversario riavrà indietro una piccola dose di energia.

FRIENDSHIP E BABALITY

Per eseguire le Friendship o le Babality non dovete premere il tasto di Parata durante il round finale del match. Molte Friendship e Babality possono essere eseguite da qualsiasi punto dello schermo, ma per alcune è necessario essere fuori dalla gittata di un colpo di braccio.

ANIMALITY

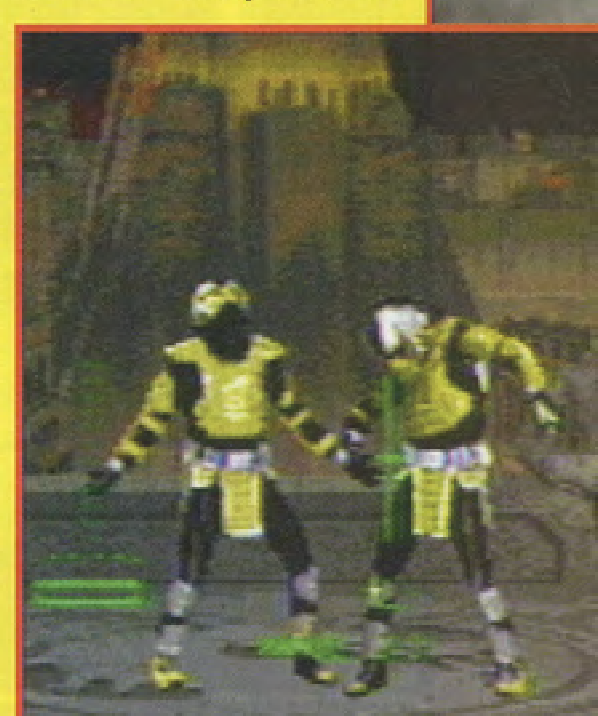
Per poter eseguire le Animality dovete prima vincere ed eseguire una Mercy (vedi il paragrafo omonimo). Poi sconfiggete di nuovo il vostro avversario e premete i tasti appositi come al solito.

BACKGROUND FATALITY

In alcuni livelli, è possibile scaraventare l'avversario contro il fondale usando la Pit Fatality del proprio personaggio. I fondali sono: "The Subway", "The Pit Fatality 3" e "Shao Kahn Tower". Non dovete fare altro che andare vicino al vostro nemico e premere gli appositi tasti.

FATALITY

Per eseguire le Fatality dovete trovarvi esattamente a una certa distanza dal nemico. Nelle parentesi che precedono ogni Fatality viene indicata la distanza da prendere rispetto all'avversario. Se una Fatality richiede che teniate premuto un tasto di attacco, allontanatevi dal vostro avversario, premete il tasto senza rilasciarlo e quindi avvicinatevi.



Da vicino - Avvicinatevi all'avversario il più possibile, fino a toccarlo.
Un passo indietro - Andate vicinissimo all'avversario e indietreggiate di un passo.
Spazzata - State appena distanti dalla gittata di un colpo di braccio.
Salto - Avvicinatevi all'avversario e fate un salto all'indietro.
A tutto schermo - Recatevi all'estremità dello schermo.

Light Crusader



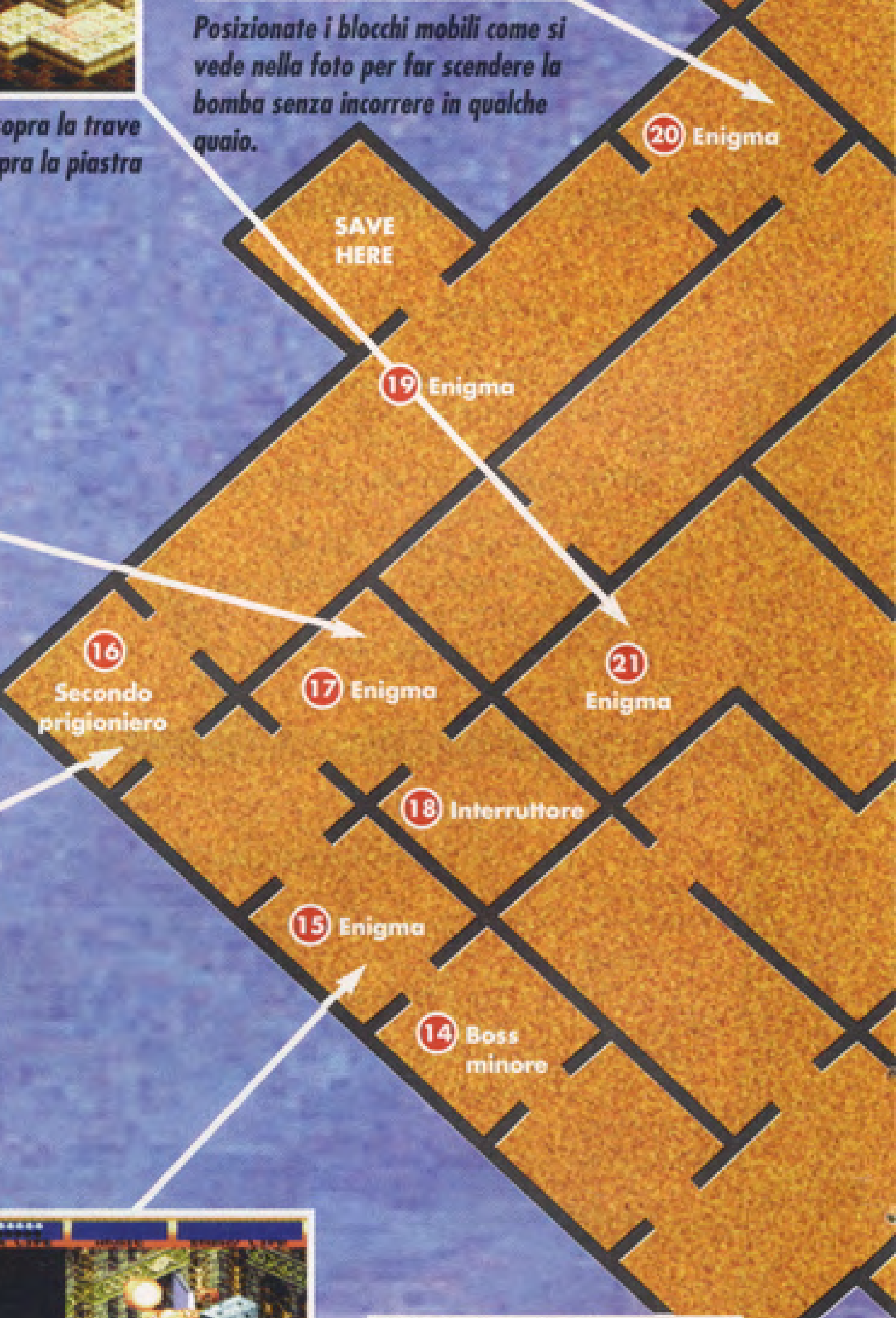
Ultimamente la nostra redazione è stata tempestata di telefonate da parte di lettori in preda al panico poiché impossibilitati (sigh!) a superare un certo punto di **Light Crusader**, l'Errepiggì isometrico della Sega per il Megadrive. Ebbene, dal momento che non ne potevamo più dei loro piagnistei, abbiamo deciso di darci dentro e redigere, attraverso lunghe ed estenuanti sedute non ancora giunte a un termine, la soluzione completa del gioco. Quella che vi presentiamo è la prima parte, con le mappe e le soluzioni dei primi due livelli. Al prossimo numero, se tutto va bene, la seconda e probabilmente ultima (al mondo, si sa, non vi è nulla di assolutamente certo).



Posizionate i blocchi mobili come si vede nella foto per far scendere la bomba senza incorrere in qualche guaio.



Spostate il blocco fin sopra la trave e fatela ruotare fin sopra la piastra a pressione.





Usando la piattaforma che vedete nella foto, dovete spostare il barile diagonalmente per poi accostarlo alla porta.





Questa donna è il secondo prigioniero situato in questo livello. Per liberarla non dovete fare altro che colpire il liquore.



Questo è uno dei rebus meno difficili del gioco, ma ci sembra comunque il caso di svelarne la soluzione. Spingete il barile per accostarlo alla porta e colpitelo. Allontanatevi e aspettate che l'esplosione apra la porta.



Colpite i blocchi per far scendere il forziere.

Per usare efficacemente questa mappa occorre fare ogni cosa nel giusto ordine. Certo, non danneggerà la cartuccia se non lo fate, ma vi rende tutto dannatamente più facile. La nostra mappa presenta numerose stanze vuote (come si può notare dal fatto che non sono contrassegnate né da un numero, né da un nome). Questo non significa necessariamente che sono veramente vuote nel gioco vero e proprio, significa soltanto che non sono importanti nel contesto di questa guida. Se per qualche ragione non riusciste a uscire da queste stanze, dovreste uccidere tutti i nemici presenti nella stanza in modo da far aprire una porta, oppure trovare un'altra chiave. Non è questo un motivo più che valido per seguire questa guida con diligenza?

Dal punto di partenza, cercate di raggiungere la stanza con gli aculei e quindi salvate il primo prigioniero. Se avete bisogno di fare il pieno di energia presso la fontana magica, fatelo. Poi ritornate al punto di partenza e andate alla stanza numero 5, dove vi attende il primo enigma. Una volta che il laser è stato usato per aprire la porta, uccidete tutti i demoni presenti nella stanza successiva per aprire la porta e prendere la chiave. Questa vi permetterà di passare attraverso la porta contrassegnata col numero 7 sulla mappa. Fatelo. L'enigma della stanza precedente è semplice in quanto tutto ciò che dovete fare è spostare il blocco verso l'interruttore così che la porta si apra. Una volta entrati, dovreste trovare un paio di bonus magici e un interruttore da parete che va colpito. La porta della stanza numero 2 che prima risultava bloccata, ora è aperta. Recatevi alla stanza numero 10; qui, come potete vedere nella foto, dovete colpire tutte e quattro le aste per far sì che la porta segreta si apra. Il forziere contenuto nella stanza attigua ad essa contiene un ciondolo e nella stanza adiacente c'è un gatto. Andate dal vostro nuovo peloso amico e questo vi comprerà gli oggetti che avete raccolto (non parla ma, credeteci, se potesse lo farebbe). Ora siete pronti ad affrontare il primo boss. Ucciderlo è molto difficile poiché dovete andargli vicino quanto basta per colpirne i bulbi oculari che emergono da ogni suo orifizio. Inoltre tenete gli occhi aperti (scusate il gioco di parole) per i bonus che appaiono mentre cercate di abbattere il boss. La ricompensa che riceverete per aver soppresso questo mostro di proporzioni epiche è la seconda chiave. Quando questa è nelle vostre mani, cercate di raggiungere la stanza numero 14, all'estrema sinistra della mappa.



Spostate i due barili sul pavimento fino a questo punto, così che l'altro barile possa essere spostato in cima e accostato alla porta.



Per aprire la porta, dovete colpire tutte e quattro le aste.

Questo è il primo e il più facile dei numerosi enigmi con il laser come protagonista. Colpite il laser finché il raggio non colpisce la porta, che quindi si aprirà.

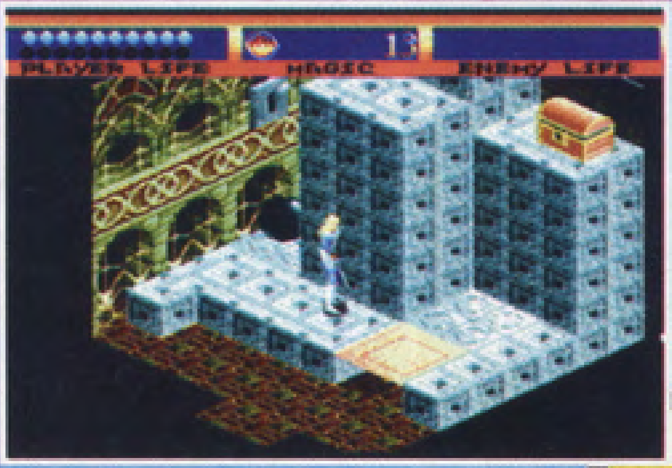


Una volta riusciti a raggiungere la summenzionata stanza incontrerete una versione miniaturizzata del primo boss, che però non vi darà grossi problemi. L'enigma della stanza successiva è un altro gioco da ragazzi, in quanto dovete soltanto portare il barile vicino alla porta e farlo esplodere così che la porta si apra e la possiate attraversare. Salvate il secondo prigioniero e recatevi alla stanza numero 17. L'enigma che segue è un po' più difficile. Dovete spingere il barile sopra la piattaforma mostrata nella foto e spostare l'altro blocco fin sopra l'interruttore per spostarlo verso l'alto. Poi dovete spingerlo sulla diagonale fino a metterlo vicino alla porta. Nella stanza seguente colpite l'interruttore e tornate alla stanza numero 16, dove la porta dovrebbe ormai essere aperta. La stanza numero 19 non dà molti problemi, ma attenzione: mentre vi entrate, un ventilatore si mette in moto e spinge tre masse informi verso di voi. Fate una pausa per salvare la partita e procedete verso la stanza numero 20. L'enigma di questa stanza è di facile soluzione finché i blocchi vengono posizionati come si vede nella foto. Questo vi permette di portare giù la bomba senza farla incastrare. Anche l'enigma successivo, cioè a dire quello della stanza numero 21, è facile: basta che spingiate il blocco fin sopra la trave e la facciate ruotare. Ora andate alla stanza numero 22; qui troverete un enigma un po' più difficile. Portate i due barili sul pavimento per posizionarli così come si vede nella foto e quindi spingete il barile al vertice sopra di essi per accostarlo alla porta. Il forziere contenuto nella stanza a cui potrete accedere in seguito, contiene uno spadino. Fate il pieno di energia alla fontana e proseguite. La stanza segreta è la stessa di prima, quindi andateci e dirigetevi al cospetto del nuovo boss. Questo è più forte del primo e va affrontato saltando e attaccandolo incessantemente mentre svolazza. La sua morte provocherà l'apparizione del terzo prigioniero, che vi racconterà del perfido Bloodrake. Andate a parlare col re attraverso il teletrasporto della stanza numero 28 e una volta ottenuto il Talismano, andate alla stanza numero 29 e scendete al secondo livello.

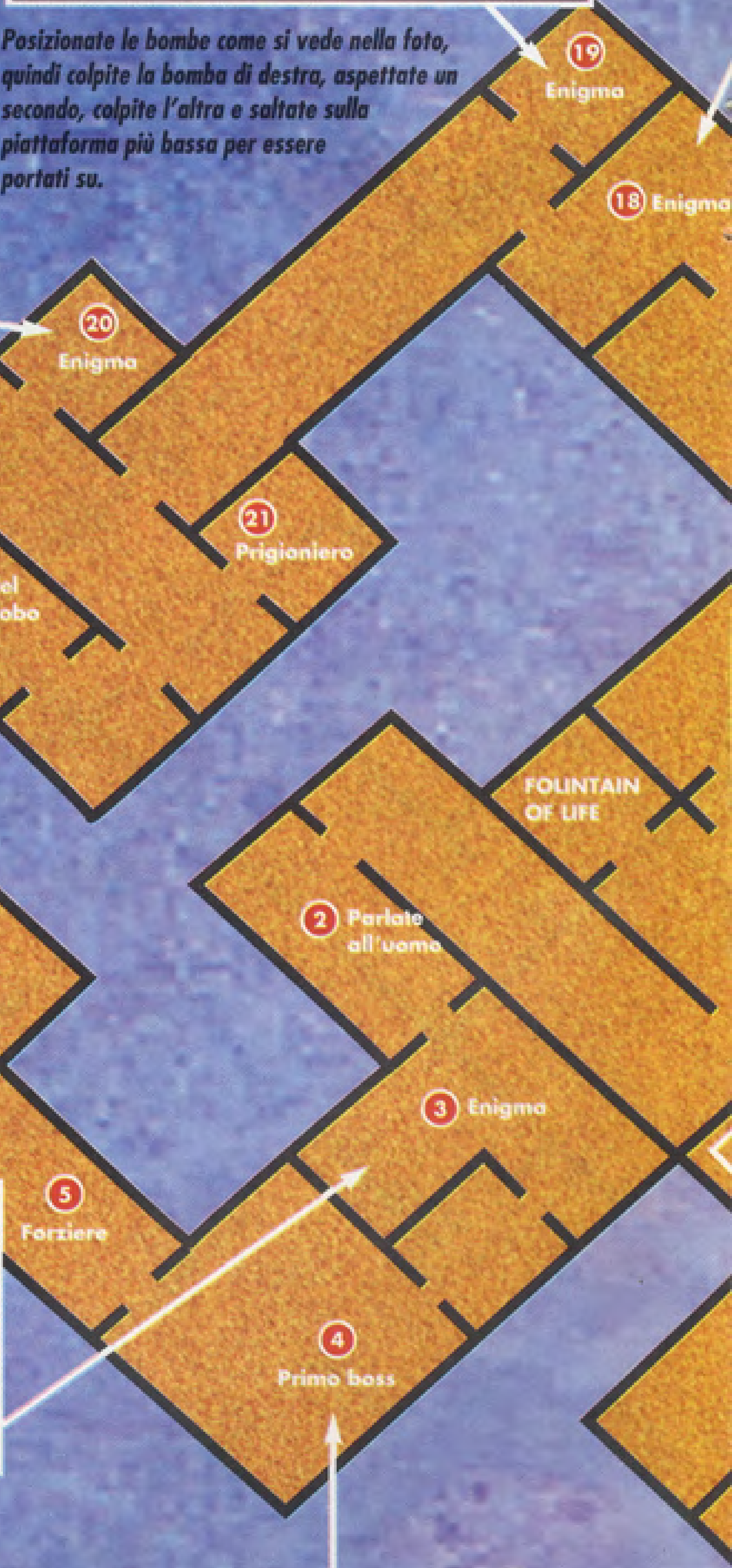
Nel secondo livello, le cose cominciano a diventare più complicate. Prima che cominciate, è necessario che abbiate qualche delucidazione circa la stanza numero 7. Per prendere ogni Globo, dovete andare agli angoli di ciascuna parte della mappa. Per risparmiare tempo, il quadrato contrassegnato con la scritta "Punto di Ritorno" è il punto in cui dovreste tornare dopo aver raccolto ogni Globo. Bene, ora che sapete tutto, torniamo al vivo della cosa. Dal punto di partenza, cercate di oltrepassare le stanze non contrassegnate fino a raggiungere la stanza numero 2. Dentro si trova un uomo che, una volta parlatoci, vi darà una chiave per la porta bloccata che sta alle sue spalle e anche per molte altre porte. Passate attraverso la porta e andate alla terza stanza. Questa non è particolarmente disagevole, ma l'accoppiata "vento e goblin" può succhiarvi rapidamente la vita. Uccidete il goblin e colpite l'interruttore che sta vicino alla porta bloccata. Ora oltrepassate il fuoco e salite per colpire il secondo interruttore, così che la porta si apra. Uccidete tutte le persone situate nella stanza successiva per raccogliere un forziere contenente un pieno di energia vitale.
Recatevi alla stanza numero 6 e camminate sulle tegole R, Y, G e B (in quest'ordine) per rompere il sigillo e incamerare il primo Globo. Andate al Punto di Ritorno e passate attraverso il cancello serrato per raggiungere la stanza numero 8. Una volta entrati, spostate il laser nella posizione mostrata dalla foto, vicino alla statua, per aprire una porta segreta. Raccogliete i bonus contenuti nella stanza situata oltre la porta e attraversate la stanza per prendere la pergamena, quindi andate alla stanza numero 10. L'obiettivo, qui, è di costringere i demoni a salire sulla piastrella che apre la porta, operazione che richiede un po' di pazienza. Una volta riusciti a compiere questa impresa, passate all'effettuazione di quella che vi attende nella stanza successiva. Questa volta dovete far salire il barile sulla piattaforma mobile e quindi accostarlo alla porta senza che esso tocchi gli aculei, perché altrimenti cadrà. Prima di spostare il barile, però, dovrete uccidere la creatura gelatinosa che dimora nella stanza.
Per prendere la pergamena numero 3, occorre che spostiate i barili in modo da formare una scaletta, ma senza farli cadere, così che possiate saltare sulla cima e quindi sul forziere.
Per prendere il Globo, occorre fermare la trave sulle seguenti lettere in quest'ordine: N-E-W-S. Tale operazione causerà la rottura del sigillo e vi permetterà di accedere al secondo Globo.



Posizionate le bombe come si vede nella foto, quindi colpite la bomba di destra, aspettate un secondo, colpite l'altra e saltate sulla piattaforma più bassa per essere portati su.



Quando andate sopra la piastra quadrata, la bomba si sposterà verso l'alto. Dovete assicurarvi che la bomba esploda mentre la piattaforma è sollevata. Dovete essere in grado di saltare sulla piattaforma che si sposta una volta che l'interruttore è stato azionato.





Camminate sulle tegole nel seguente ordine per prendere il Globo: R-Y-G-B.



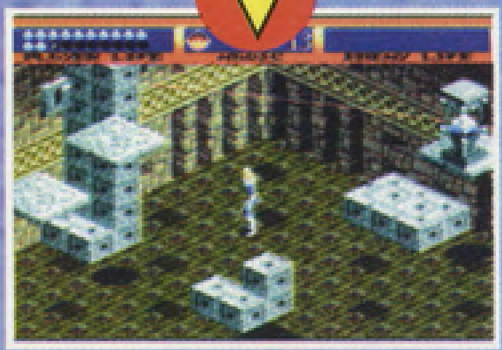
Questa è una stanza alquanto insidiosa. Dovete uccidere il goblin, quindi schivare il fuoco e colpire l'interruttore mostrato nella foto per aprire la porta.



Nonostante abbiate appena cominciato, eccovi allo scontro con il primo boss.

Ritornate alla stanza numero 7 e quindi andate alla stanza numero 13. L'enigma che vi attende qui è semplice ma dovete agire con rapidità. Non appena entrate, ignorate la bomba e colpite l'orologio. Così facendo interromperete il conto alla rovescia per la detonazione della bomba e quindi avrete il tempo di portare la bomba vicino alla porta. Fatto questo, colpite di nuovo l'orologio per far esplodere la bomba. Se per caso non siete abbastanza svelti, uscite dalla stanza e ritornatevi dentro per resettare l'enigma. I vermi situati nella stanza successiva non devono necessariamente essere uccisi, ma una volta morti possono far venire alla luce qualche bel power up, perciò fate un po' voi. Per risolvere l'enigma successivo, la cosa più saggia da fare è di agire facendo riferimento alle foto. In sostanza, dovete spostare il laser fin sopra le piattaforme e quindi fin davanti alla porta così che il laser la dischiuda. La stanza situata oltre detta porta contiene la magia del Tuono e la pergamena numero 5. Anche l'enigma successivo è complicato, dato che vi richiede di spingere un barile fin sopra le piattaforme mobili e da qui fin nei pressi della porta per farla saltare. La cosa può richiedere un paio di tentativi ma dovete farla. Salvate il prigioniero e poi andate alla stanza del terzo Globo, contrassegnata col numero 17. Per dissolvere la barrie colpire le aste in un determinato ordine così che si produca un motivo musicale. Guardate le foto p ri e colpiteli in questo ordine: 1-4-2-3-4-2-1.





Seguite le foto per colpire l'interruttore fuori portata, quindi colpite l'altra leva in alto per aprire la porta.



Spostate i due blocchi come si vede nella foto e spingete il laser fin sopra la trave.



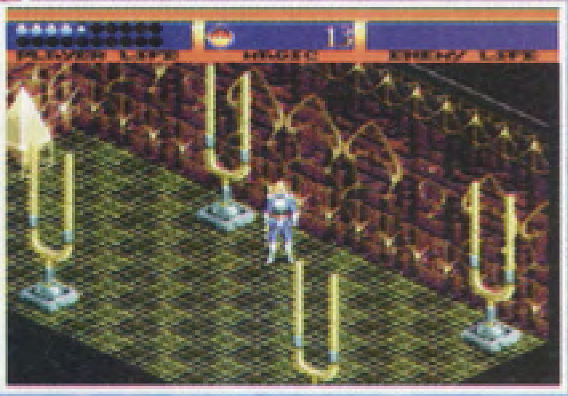
Poi spostate il laser al centro della piattaforma che si muove verso l'alto, quando colpite l'interruttore.



Spingete il laser fin sopra la piattaforma già in movimento e fino al punto qui indicato per aprire la porta.



Questa è un'altra stanza con un enigma di difficile soluzione. Dovete spostare il barile fin sopra la piattaforma mobile mostrata nella foto spostandolo in avanti e quindi verso l'alto (colpite l'interruttore per spostarlo verso l'alto). Once on, non cercate di schivare le fiamme perché siete troppo in alto perché esse possano raggiungervi. Spingete il barile dabbasso fino a metterlo vicino alla porta e fatelo esplodere per aprirla.



Ogni asta è numerata. Colpitele in quest'ordine: 1-4-2-3-4-2-1.





Non appena entrate, colpite l'orologio per disinnescare la bomba, quindi spostate la bomba fin nei pressi della porta e colpite di nuovo l'orologio per far esplodere la bomba.



Fermate la trave sopra queste lettere: N-E-W-S. Sì, in quest'ordine.



Per accedere alla stanza segreta non dovete fare altro che spostare la statua nella posizione indicata.



Qui è dura. Dovete costringere i demoni a salire sulla piattaforma più alta e fare in modo che uno di essi stia sopra l'interruttore, come si vede nella foto, per aprire la porta.

Per prendere il Globo finale, ritornate alla stanza numero 7 e quindi raggiungete la stanza numero 18. Per risolvere l'enigma di questa stanza, avvaletevi nuovamente delle foto. Il laser deve colpire l'interruttore più alto, così che possiate colpire il secondo. L'enigma successivo richiede che colpiate le bombe nel momento giusto per far sì che le piattaforme si spostino verso l'alto una dietro l'altra. Il forziere contiene un guanto. Nella stanza successiva dovete far esplodere la bomba, così che la deflagrazione colpisca l'interruttore e voi possiate saltare sulla piattaforma che l'interruttore sposta. La cosa potrebbe richiedere un paio di tentativi. Salvate il prigioniero e recatevi nella stanza che contiene il Globo finale. Per prenderlo, dovete posizionare le statue vicino al Globo ma non usare quella che regge una stella. Questa lasciatela stare. Se tutto ciò viene eseguito correttamente, il sigillo si romperà e voi potrete mettere le mani sul Globo. Assicuratevi di lasciare abbastanza spazio quando posizionate la statua nel centro, così che possiate raggiungere il Globo.

MEGA



Benvenuti a questa edizione pre-natalizia di MegaTrix! La tradizione vuole che in questo periodo dell'anno si sia tutti più buoni e generosi: ecco perché su questo numero i trucchi sono la metà di quelli normalmente pubblicati! Eh sì, purtroppo è proprio così. Ma c'è un buon motivo! Er... mumble mumble... Ma che cavolo, ce ne deve essere uno! Ah, ecco quale: ci sono due guide che non potevamo fare assolutamente a meno di pubblicare, pur essendo così massive da richiedere la rimozione di qualcosa all'interno dello spazio dei trucchi, e cioè i cheat veri e propri! Ci scusiamo con coloro che potendo contare sullo spazio normalmente concesso ai cheat avrebbero avuto più occasioni per trovare la gabola che agognavano da molto tempo e contemporaneamente, però, ci rallegriamo con tutti quei lettori che desideravano altrettanto intensamente la guida alle mosse di *Mortal Kombat 3* (ta-daaah!!!) e la soluzione (beh, non tutta, ma solo una parte in realtà, perché è un po' lunghetta) di *Light Crusader* (peppereppé!!!). A tutti comunque auguriamo di passare "a merry Christmas and a happy new year" (e poi c'è qualcuno che dice che non siamo ancora pronti ad entrare nell'unione europea) e, come sempre, esortiamo a mandare i propri contributi per codesta rubrica al seguente indirizzo:

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via XXV Aprile, 37
20091 Bresso (MI)

A cura di Fabio D'Italia



TRUE LIES
MEGADRIVE
Codici dei Livelli

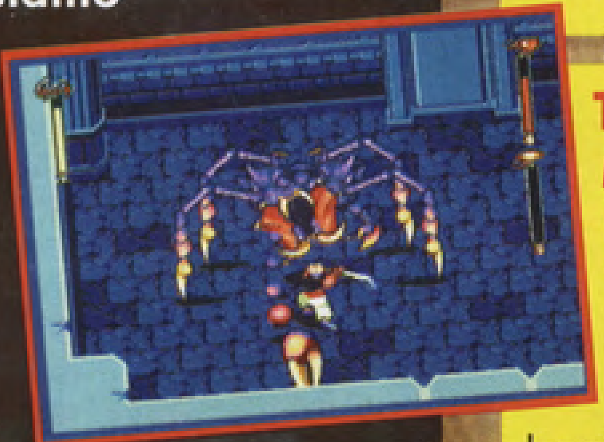
In quale livello preferite farvi ammazzare: il secondo, il settimo, o un altro ancora? A voi la scelta. Basta che formuliate le combinazioni che seguono nella schermata per l'inserimento del proprio nome e potrete andarvene dove vi pare. Sì, anche in quel posto (scherziamo, naturalmente).

Livello 2: B, R, H, F, J, R, P, End
Livello 3: T, S, N, J, M, L, C, End
Livello 4: C, Q, L, G, F, N, Z, End
Livello 5: D, B, Z, J, J, M, Y, End
Livello 6: J, B, Z, N, K, G, N, End
Livello 7: F, K, P, K, L, H, K, End
Livello 8: N, M, T, J, S, K, C, End
Livello 9: K, Y, N, C, R, Y, M, End



RED ZONE
MEGADRIVE
Livello Segreto

Quando appare la schermata col menù principale delle opzioni in basso e il titolo del gioco sopra, entrate nella schermata per l'inserimento delle password (evidenziando la scritta "password" nella suddetta schermata e premendo START), quindi digitate CCACAACACAC. Così facendo, accederete a un livello inedito.



THE STORY OF THOR
MEGADRIVE
Livello Segreto

Volete sapere come trovare il livello segreto in cui gareggiare contro il tempo con lo Spirito del Fuoco e vincere dei bonus? Allora seguite attentamente le seguenti istruzioni e modalità d'uso...
Innanzitutto bisogna aver trovato almeno lo Spirito dell'Acqua e quello del Fuoco, dopodiché occorre andare a Est del villaggio presso il quale avete iniziato il gioco. Salite quindi la scala in fondo a destra e dirigetevi a destra. Continuando nella stessa direzione giungerete a un focolare protetto da alcuni ratti. Prendete lo Spirito del Fuoco e, dopo avergli fatto distruggere un cono, attraversate il ponte a Nord. Finirete così per trovarvi in una palude. Andate il più possibile in alto a destra (senza salire le scale) e troverete, a Nord, un muro diroccato: colpitelo e si aprirà un varco. Entrateci, infilate lo Spirito del Fuoco nel percorso indicato dalla freccia e... voilà!
Francesco "Ken" Serasso - Vische (TO)

ATRIX

FEVER PITCH
MEGADRIVE
Codici dei Livelli

Per un gioco formidabile come questo occorrono codici altrettanto formidabili, e quelli che vi presentiamo rispondono perfettamente a tali requisiti…

ASIA:

BLABBBBBBBCCVP: (contro l'IRAN)
BBBBBBLGBFC**D**: (contro la CINA)
BCBBBBLD**X**GL**N**: (contro l'AUSTRALIA)
BCLBBBLC**D**KW**X**X: (contro il GIAPPONE)
BCMBBBLBVKB**62**: (FINALE contro l'ARABIA SAUDITA)

AFRICA:

BCMBBBLGVMLL: (contro il MALI)
BMMBBBLFBNWVX: (contro la TUNISIA)
BMMBBBLKBPB4L: (contro il GHANA)
BMMBBBLPBRC**D**X: (contro l'EGITTO)
BMMFBBLC**X**TB**NZ**: (contro il CAMERUN)
BMMFBBLH**X**VC**X**2: (contro la COSTA D'AVORIO)
BNMFBBLC**D**WM**6**S: (FINALE contro lo ZAMBIA)

AMERICA:

BNMFBBLH**D**2CL**4**: (contro la BOLIVIA)
BNMFBBLM**D**4LV**G**: (contro l'ECUADOR)
BNMF4BLBV5C4G: (contro gli USA)
BNMF4BLGV6L**D**8: (contro la COLOMBIA)
BNMF4BLLV7W**N**X: (contro l'URUGUAY)
BNMF4BLQV8B**X**L: (contro il MESSICO)



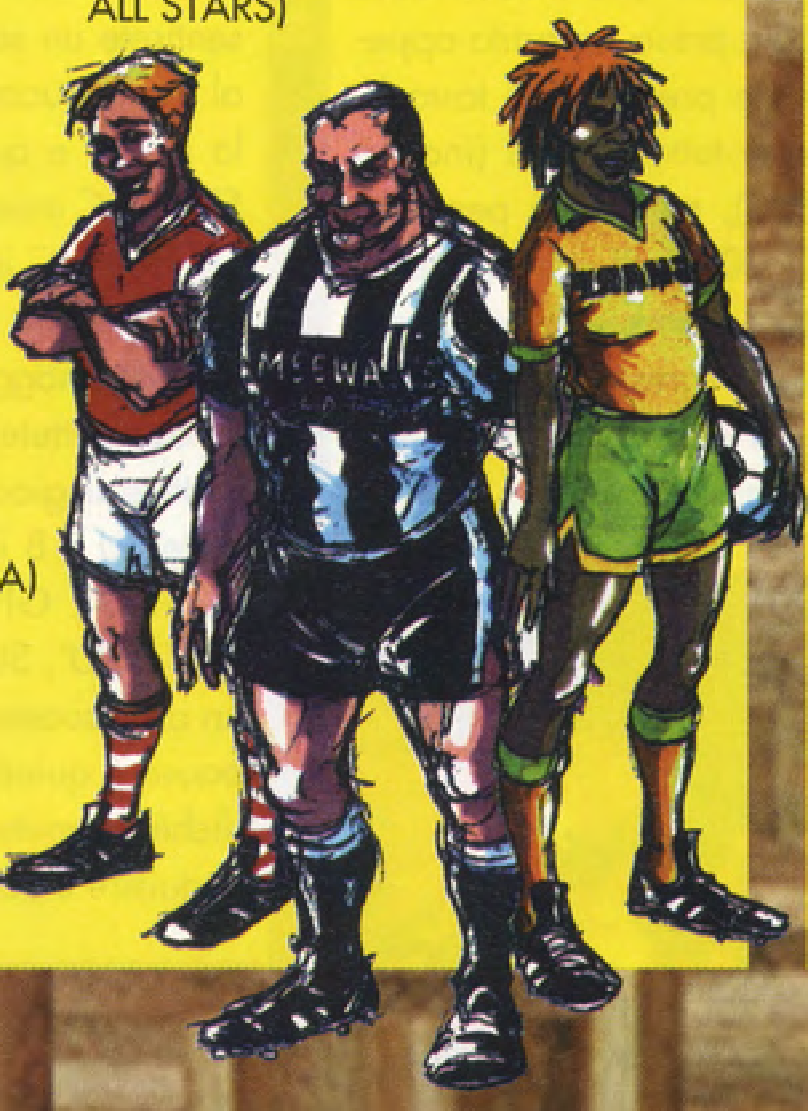
BNMF4BVBV9M**6N**: (FINALE contro l'ARGENTINA)

EUROPA:

BNMF4BVGV**F**MLQ: (contro il PORTOGALLO)
BNMF4BVLV**G**VVT: (contro la SCOZIA)
BNMF4BVR**XL**C4**2**: (contro la BULGARIA)
BNRF4BUC**X**QL**D4**: (contro la SVEZIA)
BNRF4BVH**XT**L**N**6: (contro la SPAGNA)
BNRF4BVM**XV**B**XN**: (contro la FRANCIA)
BRNF4BVR**XX**M**6B**: (FINALE contro l'OLANDA)

MONDO:

BGRF4BVC**X1**B**6**Z: (FINALE contro ALL STARS)



THEME PARK
SATURN
Nel Fantastico Mondo della Bullfrog



Signore e signori, ragassi e ragasse, cani e gatti…! Se volete vedere una versione megacompleta del parco, con tutte le attrazioni e qualsiasi altra cosa che possiate immaginare, inserite come nominativo la parola DEAD e premete su END, dopodiché, alla schermata successiva, premete A e Z insieme: verrete così proiettati nel Parco a Tema della Bullfrog dove potrete gustare nel modo più completo l'atmosfera di un luna park.

DAYTONA USA
SATURN
Guarda mamma, senza ruote!



Eccovi un trucco che non frutta nulla di utile, ma offre uno spettacolo da non perdere! Durante la corsa, effettuate una sosta ai box per farvi sostituire le gomme e mentre i tecnici si danno da fare, resettate il gioco premendo A, B, C e START. Fatto questo, state a guardare attentamente il demo del gioco: avrete la prova evidente e inconfutabile che i bolidi di **Daytona USA** possono marciare anche senza pneumatici!

THEME PARK
MEGADRIVE
Blocco degli Aumenti di Stipendio e Codici

Eccovi un assortimento di codici per la simulazione che piace tanto ai dirigenti di EuroDisney...



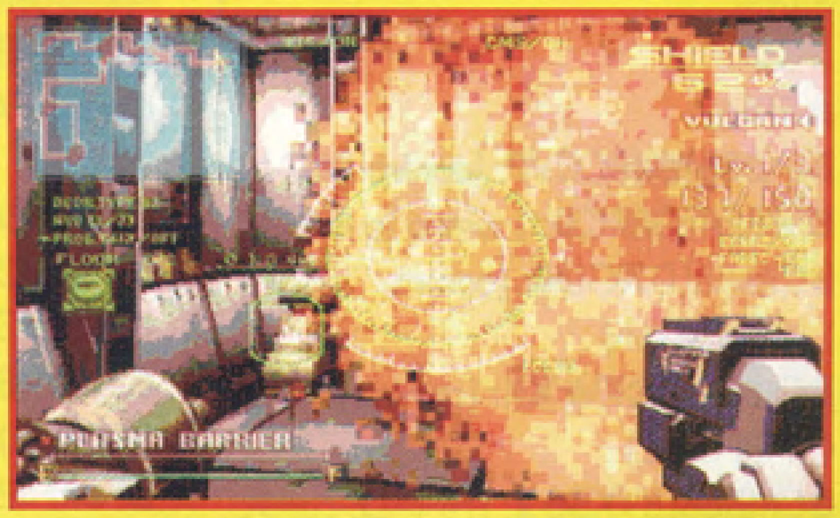
SAKCQAAAFFP
1AKDQAAAEQM
EAKDQAEAC8G
BAPDQAEADPR
7AKDQNFCSMY (Questo frutta la somma di £82,293,000)
FAAACLADX8E (Questo frutta la somma di £119,000,000)

E per restare in tema di soldi, ecco come arrestare gli aumenti di stipendio. Non appena assumete un membro del personale, andate alla schermata per la formulazione dei quesiti (QUERY) ed evidenziate detto neo assunto, quindi abbassate lievemente il suo stipendio mensile e uscite. Così facendo, quando il personale deciderà che è il momento di avere un aumento, i loro stipendi aumenteranno fino a raggiungere la cifra originale che avete speso per assumerli!

DEADALUS
SATURN
Trucchi Vari

Eccovi una serie di simpatici gabole da effettuare tenendo premuti i tasti L e R:

- Per saltare al livello successivo: premete START sul joypad per il secondo giocatore.
- Per aumentare la potenza delle armi: premete il tasto X sul joypad per il secondo giocatore.
- Per reimmagazzinare le vostre munizioni: pigiate il tasto Y sul joypad per il secondo giocatore.
- Per riparare gli scudi danneggiati: pigiate il tasto A sul joypad per il secondo giocatore.
- Per ricolmare il vostro generatore: premete il tasto B sul joypad per il secondo giocatore.



STAR WARS ARCADE
32X
Scudi Supplementari

Approfittando del trucco che andiamo a illustrarvi, potrete potenziare lo scudo del vostro caccia nei livelli ambientati sulla superficie della Morte Nera. Si tratta di sparare a quell'oggetto simile a una clessidra che vi si pone davanti nel canalone dove C1-P8 vi conduce: tale azione provocherà il potenziamento di detto scudo. Inoltre, se riuscirete a polverizzare il summenzionato oggetto in modalità di gioco "Training", potrete iniziare il Rebel Attack con uno scudo supplementare.



DOOM
32X
Avvio con Tutte le Armi

Un trucco poco utile, questo, a meno che non possediate un joypad a sei pulsanti Quickshot Turbo. L'anonimo tizio che ci ha inviato questo trucco, invece, ce l'ha e, sebbene ammetta che non si possa usarlo per giocare con questa cartuccia, sostiene che inserendolo nell'apposita presa a partita appena iniziata e premendo il tasto X, si ottengono tutte le armi (inclusa la BFG 500), munizioni per ogni arma e il 200% di schermatura. Una volta incamerata tutta 'sta chincagliera, vi resterà soltanto da reinserire il joypad normale per continuare a giocare.



X-MEN 2: THE CLONE WARS
MEGADRIVE USA
Salto di Livello, Selezione del Personaggio e Invincibilità

Avete saltato la scuola e, non contenti, volete saltare anche i livelli di **X-Men II**? "No problem at all!" Basta che mettiate il gioco in pausa con l'apposito tasto (START, se la memoria non vi sostiene) e quindi premiate SINISTRA e C insieme. Poi premete SU, SU, SINISTRA, GIU', GIU', DESTRA e C. Se il trucco ha funzionato, sentirete un suono e passerete automaticamente al livello successivo. A questo punto, disinserite la pausa e quindi reinseritela poi premete DESTRA e C insieme per saltare il livello oppure SINISTRA e C insieme per cambiare personaggio (noterete che Magneto non è incluso nella rosa dei personaggi; dovete infatti catturarlo quando lo combattete). Infine, per diventare invincibili mettete il gioco in pausa e premete SU e B insieme, quindi SU, DESTRA, GIU', SU, DESTRA, GIU', GIU', SU, B. Dovreste udire un altro suono; se sì, disinserite la pausa e quindi reinseritela, dopodiché premete SU e B insieme per acquisire il dono dell'invincibilità.




FUTUR SHOW
Salone del Multimediale
Telematica InformaticaTV
Phototechnology
Bologna
aprile 13-17
1996
Segreteria Organizzativa: Sabatini SpA • via B.Buozzi, 25
40057 Cadriano, Bologna, Italy • Tel.051/766548 • Fax 051/766133

NEWEL computers e videogames

Via Mac Mahon, 75
20155 Milano
Tel. negozio 02/39260744
Ordinazioni Tel. 02/33000036

MEGA DRIVE

Aero The Acro-Bat 2	69.000
Asterix 2 Power Of Goods	119.000
Batman & Robin The Adv. Ita	119.000
Batman Forever Ita	109.000
Bloodshot	69.000
Comix Zone	119.000
Daffy Duck in Hollywood	89.000
Desert Demolition	109.000
Dino Dini Soccer	69.000
F1 World Championship Edit.	99.000
Fever Pitch Soccer	89.000
Fifa Intern.Soccer '95	79.000
Fifa Intern. Soccer '96	119.000
Global Gladiators-Mike & Mack	49.000
Hurricanes	59.000
Hyper Dunk	49.000
Jonh Madden 92	39.000
Light Crusander	119.000
Mega Games 6	89.000
Mega Man - The Wily Wars	69.000
Mega Swiv	59.000
Mortal Kombat 2	99.000
Ms. Pacman	59.000
Nba Jam-Jap	29.000
Nba Live '95	79.000
Nhl Hochey '95	119.000
Power Drive	99.000
Primal Rage	119.000
Red Zone	69.000
Ristar	89.000
Road Rash 3	79.000
Robocop vs Terminator	49.000
Rugby World Cup 1995	79.000
Shaq-Fu	39.000
Slam Master	69.000
Sonic 1	29.000
Sonic 2	49.000
Premier Manager	Novità
Vector Man	Novità
Power Ranger movie	Novità
Fantasy Star IV	Novità
Stargate	79.000
Street Racer	99.000
Super Street Fighter 2 Usa	79.000
Superman Death and Return	119.000
Sylvester & Twenty	69.000
Syndacate	69.000
Tanzmania 2	69.000
Tiny Toons Acme All-Stars	79.000
Tiny Toons	79.000
Topolino Mania	69.000
Toughman Boxing	79.000
True Lies	99.000
Turtles The Hyperstone	79.000
Warlock	99.000
World Champ. Soccer (R. Giggs)	99.000
World Cup Usa 94	59.000
X Men 2 Clone Wars	119.000
Zero The Kamikaze	69.000
Zombies Ate My Neighbors	69.000



RICHIEDI IL NOSTRO
NUOVO CATALOGO
INVIANDO I TUOI DATI ANAGRAFICI
E SPECIFICANDO
CONSOLE O COMPUTER POSSEDUTO.

Ordinazioni Tel. 02/33000036

FAX 02/33000035